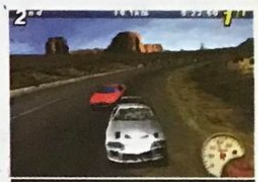
PlayStation™ MAGAZINE
NUMÉRO 26 • DECEMBRE 1998

JAMAIS 2 SANS 3

COOL BOARDERS
CRASH BANDICOOT
TOMB RAIDER

T 6856 - 26 - 49,00 F

LIBERO GRANDE (VIDÉO)


C3 RACING (JOUABLE)

L'INVASION VIENT DE L'ESPACE (JOUABLE)

CADEAUX DE NOËL!
9 DEMOS

METAL GEAR SOLID (VIDÉO)

TOMB RAIDER III (VIDÉO)

VICTORY BOXING 2 (JOUABLE)

MOTO RACER 2 (JOUABLE)

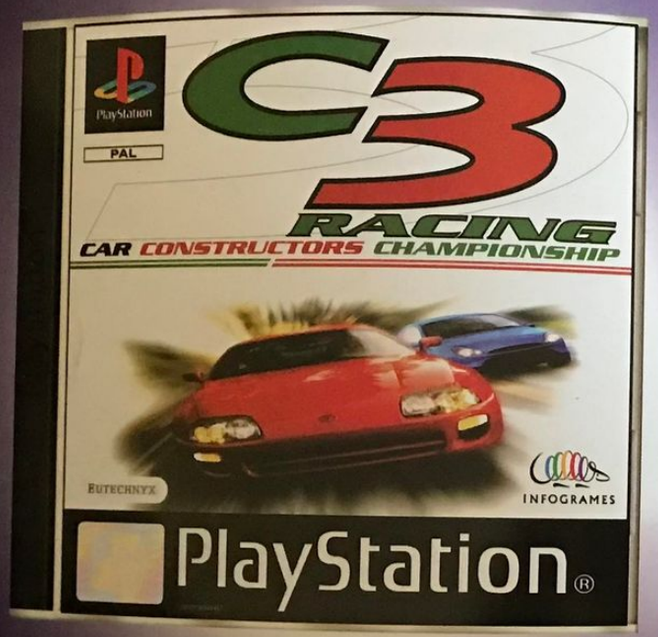
SPYRO LE DRAGON (JOUABLE)

FUTURE COP L.A.P.D. 2100 (JOUABLE)

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 26 • DECEMBRE 1998 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 85 DH

C3 Racing Recommandé par M6 TURBO

Si C3 le plus rapide,



GRAND CONCOURS C3 RACING, C'EST PARTI !

À l'occasion de la sortie de C3 RACING, Infogrames organise un tournoi national avec en premier prix un roadster MAZDA MX5 d'une valeur d'environ 115 000 FF.

Pour jouer, il vous suffit d'acheter le jeu et de renvoyer sur papier libre à partir du 15/12/1998 et avant le 28/02/1999, cachet de la poste faisant foi :

- votre meilleur temps avec la Nissan Micra sur le circuit Afrique 1 en mode arcade catégorie course, accompagné du code s'inscrivant après le ralenti.

Attention, ce code ne s'inscrit que si vous avez sélectionné la langue française pour jouer.

- l'original de votre preuve d'achat,
- vos coordonnées complètes,
- la signature de vos parents si vous êtes mineur,

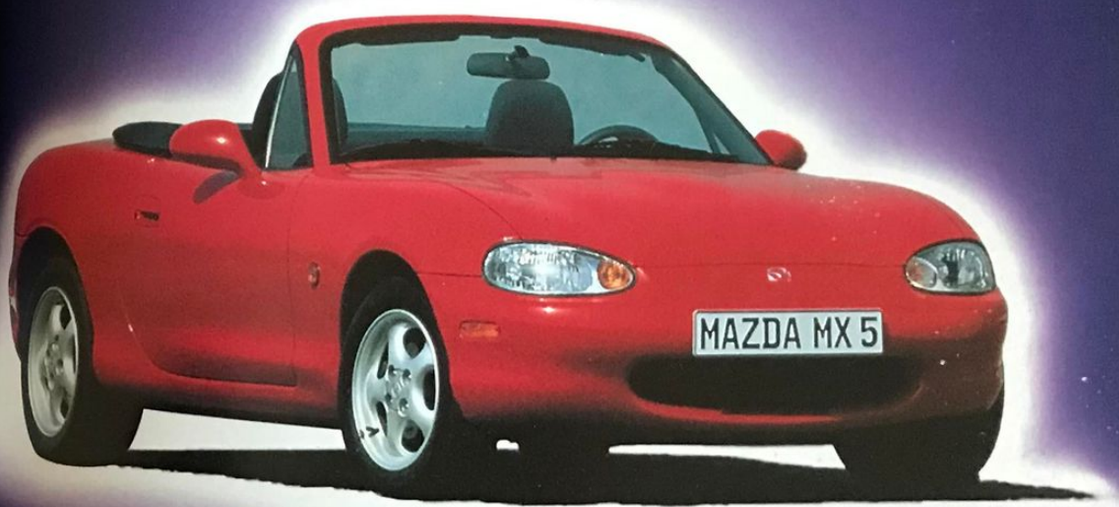
à l'adresse suivante : CAMEX - Grand Jeu Concours - C3 Racing - BP 78 - 77482 PROVINS Cedex.

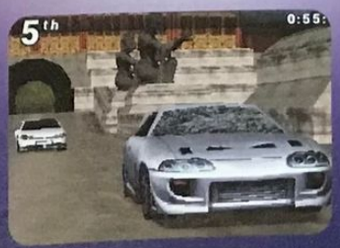
Les 5 meilleurs temps seront sélectionnés pour participer à la finale qui déterminera le grand gagnant de la voiture. Cette journée, au cours de laquelle les 5 finalistes s'affronteront sur ce même circuit, se déroulera sur Lyon aux frais d'Infogrames. Le vainqueur repartira au volant de la MX5, frais d'immatriculation, d'assurance et de vignette non compris. Le concours est ouvert à toute personne demeurant en France métropolitaine, Corse comprise, à l'exclusion du personnel des sociétés organisatrices, des journalistes et pigistes et des employés des sociétés d'édition et de distribution de jeux vidéo.

Le règlement complet est déposé chez Maître Giraldo, huissier de justice à Lyon. Il peut être demandé sur simple demande écrite à Infogrames France, Les Côteaux de Saône 4, rue des Draperis Bâtiment E, 69450 Saint-Cyr-au-Mont-d'Or Cedex. Conformément à la loi Informatique et Liberté du 06/01/78, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant, vous pouvez vous opposer à leur utilisation en écrivant à cette adresse.

C3 RACING
CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP

C3 qui gagne la voiture.





EUTECHNYX

INFOGRAMES FRANCE

© 1998 Infogrames United Kingdom Ltd. Developed by Eutechnyx Ltd. All rights reserved. M6 Turbo est une marque déposée. Photo de la voiture non contractuelle.

Feedback

La nuit tombe plus vite ces derniers temps et cela semble affecter votre comportement. Peut-être (sans doute ?) concentrez-vous votre attention sur la missive destinée au Père Noël ? Si tel est le cas, tant mieux. Sinon, à quoi pensez-vous ? A la console qui va succéder à la PlayStation ? Quelle drôle d'idée ! Aux dires de tous les développeurs que nous connaissons, la PlayStation n'est pas morte. Ce qui est bien, c'est que vous essayez, par tous les moyens, de récupérer un maximum d'infos concernant cette hypothétique PlayStation 2 ou PlayStation 2000. Après tout, pourquoi ne dégoteriez-vous pas l'info avant nous ? Ce serait un très beau cadeau de Noël, d'autant plus que les rumeurs l'attestent : cette bécane devrait lire les jeux PlayStation actuels. Suite au prochain numéro.

Tekken fait qu'à ta tête !

Q *J'ai acheté, voici un moment déjà, Tekken 3. Je trouve ce jeu vraiment au top (si l'on ne s'arrête pas au petit nombre de personnages et à la faible durée de vie). Après avoir lu la story consacrée à Mishima dans le numéro 24 de PlayStation Magazine, je me demande s'il est nécessaire que je me procure Tekken 1 et 2 ?*

Pierre Hecketsweiler de Suisse

Une saga à posséder chez soi

R La réponse nous semble évidente... Surtout à Dave, le rédacteur de l'article en question. Si tu es fan du jeu, si les combattants te font triper, n'aie aucune hésitation et va, de ce pas, te procurer les deux premiers Tekken ! D'un point de vue purement graphique, tu seras probablement déçu par l'original. Ce soft est sorti peu de temps après l'arrivée de la PlayStation sur le marché. Les protagonistes te sembleront grossiers, les polygones te sauteront à la figure. Un bon cas d'étude, cependant. La comparaison entre les trois jeux te permettra de constater comment les développeurs se sont accommodés de la puissance decalcul de la console au fil des ans. N'oublie pas que tu peux trouver ces titres dans la gamme Platinum à 169 frs.

A dada sur ma moto

Q *La majorité des jeux de courses autos qui sortent sur PlayStation sont des licences ou des adaptations de championnats qui ont réellement lieu. Pensez-vous qu'un jour nous aurons droit à une simulation de courses motos (125, 250 et 500 cm³) et, éventuellement, un jeu avec des courses de camions britanniques ?*

Stéphane Maréchal de Charleroi en Belgique

Superbike, référence sur PC

R Il existe sur PC un jeu (à paraître) édité par Electronic Arts qui se nomme Superbike. De l'avis de bikers, des vrais de vrais, Superbike s'imposera comme LA référence en matière de sport mécanique virtuel sur deux roues. Les sensations sont précisément identiques à celles qu'on aurait à califourchon sur une VRAIE meule. Sortira-t-il un jour sur PlayStation ? C'est prévu, mais pour quand ? Sur PlayStation 2 ? Qui sait. Concernant les courses de camions britanniques (pourquoi pas des «trucks» américains ?), nous ne savons pas encore si une équipe de développement chez Codemasters y songe. Cela paraît peu probable.

P.A. pas rose mais Net

Q *J'aimerais, si possible, que vous glissiez un petit mot pour moi dans le courrier des lecteurs. J'ai 24 ans, je suis fan de votre magazine et de jeux vidéo et je souhaiterais partager cette passion avec un ou une correspondant(e). Pour ce faire, voici mon adresse électronique : valerie.jung@wanadoo.fr. Merci pour tout et gros poutous à toute l'équipe.*

Valerie de Jesuischarmante-la-ville

Nous ne sommes pas le Chasseur Français !

R Désolé, Valé, mais nous ne pouvons nous permettre de mettre ton adresse, par précaution. En revanche, libre à toi de la communiquer à ceux qui ont la possibilité de se connecter au Net. Il y a des chances pour que ton appel angoissé ne reste pas sans réponses. Tiens-nous au courant !

Bruits pas cool-oirs

Q *Je vais tâcher de répondre le mieux possible à Yann de Coulommiers qui écrivait au sujet de la PlayStation 2. Mes sources proviennent d'un magazine anglais qui affirme que cette console hi-tech serait prévue pour avril 1999 ! Si cela paraît incroyable, comme ça, à première vue, on se dit au fond : «Pourquoi pas ?». (...) Une rumeur persistante agite, en ce moment même, le Web. Tout a débuté sur Game Online dont le site fournissait des infos exclusives à paraître dans un numéro de C&VG (Computer & Video Games), mag. anglais très sérieux. De sources sûres, les journalistes annoncent que la PlayStation 2 serait prévue pour le mois d'avril de l'an prochain au Japon. En Europe et aux Etats-Unis, il faudrait attendre l'automne. Game Online déclare également que la console serait compatible avec les jeux PlayStation actuels. Aucun titre n'a cependant été annoncé et pas la moindre info n'a encore filtré sur un éventuel jeu en cours de développement. Les réactions, suite à l'annonce, ont été très diverses. Certains ont parlé d'incroyable scoop. D'autres, en revanche, ont gardé la tête froide et assuré que la rumeur était non fondée. Les plus sceptiques posent les questions suivantes : 1/ Pourquoi, alors que la console est prévue dans six mois à peine, aucun développeur n'aurait admis travailler sur un jeu lui étant destiné ? et 2/ Peut-on penser un seul instant que Sony Computer Japon se risquerait à sortir une console sans softs ? Bien entendu, dans la mesure où la PlayStation 2 pourrait lire les jeux PlayStation, cela laisserait du temps aux concepteurs et ne lèserait pas les acheteurs. Mais auquel cas, pourquoi Sony commercialiserait aussi tôt la console ? D'aucuns pensent que ce serait pour contrer Sega qui souhaite s'attaquer aux hard core gamers (les joueurs purs et durs). Selon moi, c'est Aaron John Loeb, rédacteur en chef de Next Generation Online, qui se montre le plus lucide dans l'histoire, précisant que «si Sony Japon marche au crack, la rumeur est peut-être autre chose qu'une rumeur. Dans le cas contraire, aucune chance de voir apparaître une nouvelle console l'an, prochain.»*

Baptiste alias «Albert» de Merignac (33)

Vendez-moi, vendez-moi, vendez-moi...

Q *Voici trois mois, j'ai acheté une manette Dual Force de Mad Catz. Elle m'a valu de nombreux soucis, si nombreux que j'en regrette l'achat. Je me suis, dès lors, procuré le pad Dual Shock de Sony. Je suis étonné de la différence... Et aussi de la compatibilité de ce dernier avec l'ensemble des jeux Sony comme MediEvil. Jouer à MediEvil avec l'accessoire Mad Catz était un enfer ! J'espère que cette lettre aidera les amateurs de vibrations - fortes - à faire le bon choix.*

Daniel de Vezoul (77)

Le matériel «officiel»

R Un lecteur vendu, ça existe ? Non. C'est qu'il dit la vérité, alors ? Oui. Du moins en théorie. Certains accessoires Mad Catz sont d'excellente facture, contrairement à d'autres. Il ne faut pas généraliser. Le volant construit dans leurs usines a beaucoup servi, ici, à la rédac'. Il est vrai, en revanche, que les produits Sony, en comparaison, sont souvent de meilleure qualité. Aussi, il n'est pas injuste d'affirmer qu'il est préférable d'acheter du matos estampillé Sony, quoique parfois plus cher, que celui de la concurrence.

Infos z'à gogo

Q *Malgré mon grand âge (32 ans), je joue sur PlayStation dès que ma femme le permet et ce, à l'instar de nombre de mes collègues. Je tiens à vous féliciter pour votre mise en page rigoureuse. Mais je tiens également à vous dire que je ne comprends pas que vous passiez sous silence certains titres. J'aurais aimé avoir plus d'infos au sujet de Parasite Eve et de Populous III...*

Olivier F. de Vaujours (93)

Il faut prendre son mal en patience

R Quel que soit l'âge du joueur, celui-ci semble constamment en quête d'infos inédites. Tant mieux après tout, il est de notre devoir de fournir un max de données aux passionnés de tous bords. Toutefois, si un jeu n'est pas annoncé dans les plannings (Parasite Eve) ou s'il sort dans six mois (Populous : The Beginning), rien ne presse. Nous aurons tout le loisir d'en parler en temps voulu. Mieux vaut consacrer les pages du magazine aux jeux qui sortent en ce moment ou à venir dans les deux ou trois mois qui suivent. L'année 1999 réserve de multiples surprises, sans doute encore plus que l'année qui arrive à terme.

Appeal est un développeur belge

R Nous sommes au regret de t'informer que tu as... tort ! Et oui, il existe au moins une structure de développement en Belgique. Son nom ? Appeal qui signifie «attirant» en anglais. Ce concepteur œuvre actuellement sur un soft prometteur du nom d'Outcast. Pour l'heure, il n'est pas prévu sur PlayStation mais sur PC. Il s'agit d'une grande aventure futuriste qui se déroule sur une planète pleine de bestioles ressemblant à nos dinos. Comme le dit Bruno Bonnell lui-même (boss d'Infogrames pour le compte duquel le jeu est développé) : «Une chose est sûre, Outcast est excessivement beau !». Renseigne-toi ! Impossible n'est pas... belge.

Menteur, menteur ?

Q *Vous l'avez sans doute remarqué, il n'existe aucune équipe de développement en Belgique. Pourquoi ? Je regrette que dans le pays où je réside, si peu d'intérêt soit porté aux jeux vidéo. Nombreux sont pourtant les jeunes qui adoreraient travailler dans le secteur.*

Daniel Gigniez de Châtelet en Belgique

Une PlayStation 2 en 1999 ? Non.

R En voilà un qui se tient au courant. Merci Internet ! Nous aussi, nous avons nos sources. Nos espions ne se trouvent pas forcément dans les réseaux de la planète. Bien évidemment, nous allons régulièrement visiter les matrices, à l'image du Neuromancien de William Gibson. Certains sites comme Next Gen Online regorgent d'informations aussi utiles que croustillantes. Dans l'article consacré à la future console de Sony Computer (car elle existe, c'est un fait avéré), dans le numéro que vous tenez entre les mains, vous serez surpris de lire que peu nombreux sont ceux qui croient à sa sortie l'an prochain. Console du troisième millénaire, la PlayStation 2 ou PlayStation 2000 (le nom n'a pas encore été arrêté) devrait logiquement être commercialisée... en l'an 2000, non ? Ce qui est sûr, c'est qu'il faut que vous et nous restions à l'écoute. Continuez de farfouiller autant que vous pouvez, de parcourir les articles de la presse étrangère et de vous connecter sur Internet. Le jeu en vaut la chandelle et celui qui décrochera le scoop sera béni des dieux. NB : La tendance actuelle consiste à admettre que la PlayStation 2 serait effectivement compatible avec les titres PlayStation. Interrogé à ce propos, Ken Kutaragi (l'inventeur de la PlayStation) avait pourtant démenti, voici quelques mois. S'il s'avère que la nouvelle bécane de Sony a de telles capacités, cela serait évidemment une excellente nouvelle.

Mort aux - jeux - vaches !

Q *Certains joueurs ont des coups de gueule. Moi, j'ai envie de faire part de mon indignation face à un soft comme Thrill Kill. Je le trouve aussi débile qu'abrutissant. Et on ose appeler cela un jeu ! Mais à ce rythme, on aura bientôt droit à un simulateur de lancer de nains...*

Thibaud de Larmor-Plage (56)

Thrill Kill ne sortira pas

R Habituellement, plus c'est gore, plus ça plaît. Avec Thrill Kill, cependant, il semblerait qu'une limite ait été franchie, celle qui sépare le fun du mauvais goût. Les développeurs sont-ils fautifs ? Pas forcément. Le système, la pression infligée par des business men sans scrupules sont pour quelque chose dans l'histoire. Reportez-vous à l'interview d'Edwige Antier dans ce numéro. Pédiatre avertie, Edwige explique pourquoi autant de jeux violents sortent actuellement. Selon elle, l'enfant - et l'ado, sans doute - a une violence naturelle en lui qu'il adore mettre en pratique via un jeu vidéo. Les éditeurs et constructeurs jouent sur ce point, pour faire d'énormes bénéfices. Malheureusement, Thrill Kill va trop loin. Electronic Arts devait le distribuer. Aux dernières nouvelles, le jeu aurait été aboli. Il ne figure sur aucun planning, l'éditeur préférant garder la bonne image que nous lui connaissons.

Vade Retro PlayStation ?

Q *La PlayStation risque-t-elle de souffrir du bug de l'an 2000 ? En effet, les micro-ordinateurs seront d'ici peu de temps sujets à ce problème. Les horloges internes des micro-processeurs s'arrêtant à 1999... Ainsi la plupart des ordinateurs ne comprendront plus ce qui se passe sitôt passé ce cap. Et la PlayStation alors ?*

Pascal de Paris (75)

Pas de bug de l'an 2000 sur PlayStation

R Nous avons questionné les ingénieurs présents à la rédaction. Résultat du sondage, à l'unanimité : «Ce serait étonnant». Il y a peu de chance pour que la PlayStation tombe en rade le 1er janvier 2000. Quant aux Memory Cards, c'est une autre affaire...

La rédaction sur le Net

Vous pouvez aussi nous joindre via mail.
Pour cela, envoyez votre courrier à :

redplay@club-internet.fr /
rédaction
morisse@club-internet.fr /
rédacteur en chef
trazom@club-internet.fr /
rédacteur en chef adjoint
plugin@imaginet.fr /
Dave Martinyuk
rahaan@club-internet.fr /
Grégory Szriftgiser

Jeux improbables

Q *A quand un jeu de gestion d'un stade de foot ? J'entends par là un jeu dans lequel il serait question d'acheter un terrain afin d'y bâtir un terrain de foot, puis de le faire prospérer. On pourrait alors mélanger les genres, entourer le terrain d'une piste pour coureurs de fond, voire d'un tracé pour chevaux de course. Qu'en pensez-vous ?*

David d'Antoing en Belgique

J'attends depuis longtemps une simulation de vol, pour apprendre le maniement d'un Airbus, d'un boeing ou d'un hélicoptère.

Jean-François Bardoux de Nantes (44)

Pas de simulation de Boeing

R Comme chaque fois, les idées ne manquent pas du côté de chez vous, chers lecteurs. Merci à David et Jean-François. Ils confirment le fait que de nouveaux concepts - parfois délirants - peuvent encore voir le jour. Piloter un Airbus A-320 via une manette Dual Shock serait pour le moins surprenant. Construire un stade de toute pièce et le transformer en Colisée où seraient confrontés fauves, gladiateurs et footballeurs est une excellente idée. Ce n'est malheureusement pas à l'ordre du jour. Ce qui l'est sont éventuellement les titres nommés ci-dessous.

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
CRISIS CITY	TAKARA	NON	
ERGHEIZ	SQUARESOFT	OUI	AUCUNE DATE
PLAYER MANAGER 98	GREMLIN	NON	
THE X-FILES	FOX INTERACTIVE	OUI	MARS 1999

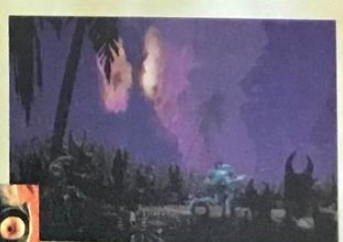
Crystal Dynamics, le logo Crystal Dynamics, le personnage Gex, Akuji the Heartless sont des marques déposées par Crystal Dynamics. © 1998 Crystal Dynamics. Tous droits réservés.

...avec Abe, les Glukkons vont tomber sur un os !

ODDWORLD L'EXODE D'ABE™

Les terribles Glukkons s'apprêtent en effet à fabriquer de la bière avec les os du peuple d'Abe !
Aidez le petit héros à sauver les siens ! Révélez les secrets des terres d'Oddworld :

- Maîtrisez de nouveaux pouvoirs, devenez invisible, possédez vos ennemis.
- Dialoguez avec tous les personnages et tenez compte de leurs émotions.
- Découvrez un monde au graphisme exceptionnel.
- Sauvegardez vos exploits à chaque instant.



Sur 2 CD

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

PC CD

www.xanaweb.com

3615 GT INTERACTIVE™
Ligne GT : 08 36 68 14 11™
Infos Astuces Cadeaux

Sur Game Boy : Oddworld, les aventures d'Abe.

Retrouvez toutes les soluces, astuces et ni... ...ecrets avec le guide officiel "Oddworld : l'exode d'Abe" chez votre revendeur.

éditorial

Pour une fois, alors qu'on ne cesse de répéter, depuis des années, que le jeu vidéo est une industrie en pleine expansion, cette même industrie s'est, à la veille de Noël, réunie pour remercier les joueurs. Un événement. Les joueurs le savent, le jeu est un divertissement unique, un plaisir qui s'apprécie en étant d'abord partagé. Les professionnels du jeu vidéo ont, eux aussi, voulu partager, en offrant à des centres hospitaliers de France des consoles, des jeux et juste un peu de plaisir. C'est un premier pas. La suite de cette opération que nous avons voulu grandiose, elle ne dépend que de vous. Qui ne garde pas au fond d'un placard un jeu inusité, une console qui ne voit jamais le jour? Dans l'élan de cette «opération jeux vidéo», à vous de jouer et d'équiper ainsi des structures médicales ou sociales proches de chez vous, en offrant votre matériel. Les politiques et les médias ont longtemps craché sur les joueurs. Ces mêmes joueurs leur prouvent aujourd'hui qu'ils sont bien les seuls, ou presque, à avoir le cran et la générosité nécessaire pour se bouger, pour une cause qui en vaut la peine.

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 44 89 41 16.
Promevente 01 41 34 95 87.
Gérants Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Fabrice Plaquevent.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps/oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse/morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini trazom@club-internet.fr.
Secrétaire de rédaction Cécile Lando.
Correctrice : Viviane Frias.
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro Benjamin Janssens, Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, Johnny Piano, Edouard Duchamp, Michaël Sarfati et Vladimir Sebanski.

LA MAQUETTE

Directeur artistique Alain Langlois
Premier maquettiste Christophe Gourdin.
Maquette Marie Hédon, Catherine Branchus, Sonia Caron, Jan Rastafarisi, Joseba Urrutia et Hervé Drouadène.
Correcteur Photographique Stéphane Leclercq.
Illustrateur PI XX, le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Chargé de clientèle Antoine Thomas (01 41 34 86 93)
Assistante de publicité Cécile-Marie Raye (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Directrice de promotion Emmanuelle Delachaux.
Assistante de promotion Hélène Chemin.

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Dépôt légal à parution.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure Champa, Compo.
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture Cool Boarders 3 © Sony C.E.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS.
rédaction/animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Remerciements A toutes les personnes de bonne volonté sans qui l'opération "Des jeux pour les hôpitaux" ne saurait être un succès.

Pour contacter la rédaction redplay@club-internet.fr.

- Devine qui c'est et tu auras un Pack Tatoo avec 1000 messages gratuits.

tatoo

France Telecom Mobiles

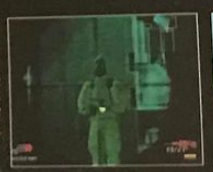
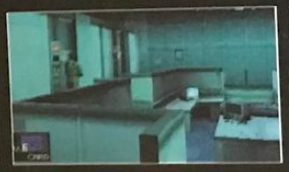
Pack Tatoo c'est un Tatoo et un forfait de 1000 messages à utiliser dans un délai de 6 mois, comme ça vos amis peuvent vous appeler gratuitement 1000 fois.
Pour vous renseigner, appelez le numéro vert 0 800 26 26 27 ou... nooon... lâche-moi la jambe... sur internet tapez www.tatoo.tm.fr. ... nooon... aaaaaargh'. Tatoo, votre tribu garde le contact avec vous.

GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N°26 décembre 199

18 CASTING

Ce mois-ci PlayStation Mag suit l'actualité des prochains hits avec de nouvelles informations sur Metal Gear Solid, Final Fantasy VIII et Silent Hill.

76 MAKING OF

Après le succès remporté par les jeux de stratégie en temps réel, Eidos (Tomb Raider saga) s'essaie au genre avec Warzone 2100.

84 PORTRAIT

Quoi de plus logique que de consacrer un portrait à ce qui constitue le sujet même de ce magazine. La PlayStation dans tous ses états.

90 ENQUÊTE

Les vertus thérapeutiques du jeu vidéo ? Elles existent. Des spécialistes vous explicitent les bienfaits du jeu. L'occasion de s'y remettre, dès ce soir...

98 TRAVELLING

Tomb Raider III, Crash Bandicoot 3, Cool Boarders 3... Ce Noël 98 ne ressemblerait-il pas (trop) à celui de l'année précédente ?

154 VERSIONS LONGUES

Fidèles, nos Versions Longues vous en montrent de toutes les couleurs.

TRAVELLINGS

Apocalypse	140
CS Racing	142
Cool Boarders 3	124
Crash Bandicoot 3	108
FIFA 99	118
Knockout Kings 99	130
NBA Live 99	138
Rival School	122
Small Soldiers	134
Tak Conquête	136
TOCA 2 Touring Cars	132
Tomb Raider III	98

COLONY WARS VENGEANCE

PSYGNOSIS PRÉSENTE L'ÉPOPÉE SPATIALE ULTIME SUR PLAYSTATION. LA LIGUE DES MONDES LIBRES VOUS A EMPRISONNÉS COMME DE VULGAIRES CRIMINELS. L'HEURE DE LA VENGEANCE A SONNÉ. PLUS DE 40 MISSIONS INTENSES AVEC DES BATAILLES SPATIALES ET DES COMBATS SPECTACULAIRES ENTRE CHASSEURS INTERSIDÉRAUX. COMPREND DES MISSIONS PLANÉTAIRES, DES ENVIRONNEMENTS SPATIAUX INCROYABLES DANS 5 SYSTÈMES SOLAIRES, ET DES EFFETS SPÉCIAUX INÉGALÉS – 21 ARMES FATALES POUR UNE PUISSANCE DE FEU EXTRÊME – 26 SÉQUENCES CINÉMATIQUES DIGNES DU GRAND ÉCRAN – BANDE ORIGINALE ORCHESTRALE SOMPTUEUSE.

...de loin le meilleur et le plus beau jeu du genre. *Méga Hit Consoles +, 91%*
Un très bon titre, inimité et fignolé... j'achète !. *Playstation Magazine, 8 / 10.*
Proprement hallucinant. *Playmag, 17 / 20.*
Un must incontournable ! Un intérêt exceptionnel. *Hit CD Consoles, ******
A acheter les yeux fermés. *Consoles News, 92%.*

PSYGNOSIS

DOLBY SURROUND™

Déjà disponible

PlayStation

© 1998 Psygnosis Limited. Colony Wars, Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® de Psygnosis Ltd. Tous Droits Réservés. "PS" et "Playstation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

TENCHU

天誅

STEALTH ASSASSINS

CD Consoles : ★★★★★
Ambiance captivante, multiples originalités : Tenchu s'impose comme le premier véritable jeu d'action/espionnage.

Player One : 94%
Tenchu est une réussite ludique qui propose des sensations inédites. S'il ne vous faut qu'un jeu ce mois-ci, n'hésitez pas !

Consoles + : 91%
Tenchu est un jeu unique !

VIVEZ DANS L'HONNEUR. TUEZ DANS L'OMBRE.

LES NINJAS SONT DE SORTIE
DANS VOTRE MAGASIN

www.activision.com

ATVI-ACTIVISION 25 RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL

ACTIVISION

Par Grégory Szriftgiser

BLOODY ROAR 2

LES BETES SONT DE RETOUR

Editeur : Hudson - Disponibilité : non annoncée

Peu de volontaires pour concurrencer la suprématie de Tekken 3. Pourtant, Hudson tentera dès 1999 de briller à nouveau avec la suite très attendue de Bloody Roar.

Les barrières tombent des coups sont toujours là. Sous la violence de certains coups, elles volent en éclats, rendant les ring out possibles.

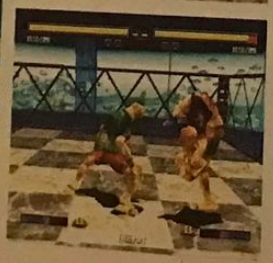
A bastonland, Bloody Roar reste un des incontournables. Ce jeu au dynamisme quasi-inégalé a donné lieu à de nombreux tournois à la rédaction et est resté, dans nos mémoires, comme l'un des favoris. Pour ceux qui n'ont pas eu le loisir de s'y essayer, j'en rappelle l'idée centrale : les différents protagonistes du jeu sont tous des lycanthropes, des garous. Loup, tigre, sanglier ou tatou, chacun disposait d'une jauge qui permettait d'assumer une forme animale. Les coups étaient d'une rare violence, l'animation de qualité et son seul défaut tenait à un nombre de personnages un peu faible (8 en tout).

QUELQUES NOUVEAUTES

La suite est en développement dans les studios d'Hudson et devrait honorer la PlayStation d'une manière remarquable. Le système a subi quelques enrichissements, notamment au niveau des gardes. Il en existe désormais 2 : la light guard et la heavy guard. La première est la protection classique permettant de parer les coups de l'adversaire, mais qui peut être brisée par certains, la seconde est un peu plus complexe à utiliser. Elle est bien sûr nettement plus efficace, mais nécessite beaucoup de réflexe car il vous faut anticiper le coup de l'adversaire.

Les coups spéciaux portent désormais le nom de command wasa et regroupent autant les attaques spéciales que les projections, contres et immobilisations. La difficulté de leur exécution dépendra directement du type d'attaque. Enfin, pour enrichir les combats, il sera possible de feinter. Ainsi, une attaque pourra être interrompue pour la remplacer aussitôt par une autre, histoire de débousso-ler l'adversaire. Le seul hic, c'est qu'aucune date de sortie n'a été officiellement annoncée pour le marché français... Mais ne doutons pas que nous pourrons y goûter courant de l'année prochaine.

La violence des coups semble encore plus conséquente que dans le premier épisode.



CLASSIC LEATHER
DU 39 AU 45
ecru/bleu

Chez Courir,
on sait que vous aimez
être le premier

CLASSIC LEATHER SPLIT STRIPE
DU 35 AU 46
blanc/marine/argent

A partir du 9 décembre en *Exclusivité* chez Courir,
découvrez les nouvelles Classic Leather en série limitée.

COURIR

DIRECT LIVE - SANS ABONNEMENT
CONÇU POUR LES JEUNES
CONVOITÉ PAR LES AUTRES
DIRECT LIVE
Direct Live sans abonnement, c'est un Pack ou un Kit.
Le Pack. Deux terminaux Alcatel au choix, gris métal ou mat, une carte avec un crédit de communications rechargeable depuis votre portable, et une housse Néoprène.
Le Kit. Une carte avec un crédit de communications initial, compatible tous portables GSM.
Les Happy Hours SFR. C'est moins cher* quand vous appelez de 17 h à 8 h en semaine, tout le week-end et les jours fériés.
La Recharge. Jusqu'à 40 mn en Happy Hours pour 96 F TTC prix maximum conseillé.
Les Services Direct Live. Des infos en toutes lettres sur le sport et le ciné en partenariat avec CANAL+ et ALLOCINÉ.
En plus. La consultation de votre répondeur est gratuite (1re minute).
SFR, le monde sans fil est à vous.
Nouveau Pack DIRECT LIVE
Téléphonez
moins cher* dès 17 h
*2,40 F TTC/mn en Happy Hours, dès 17h et jusqu'à 8h en semaine, tout le week-end et les jours fériés. 5,50 F TTC/mn le reste du temps.
SFR
DIRECT LIVE
SANS ABONNEMENT
CARTE RECHARGEABLE
HAPPY HOURS
LA RECHARGE
40mn
HAPPY HOURS
SFR est une marque de
cegetel
SFR

CASTING

Par Julien Chièze

LE MANS

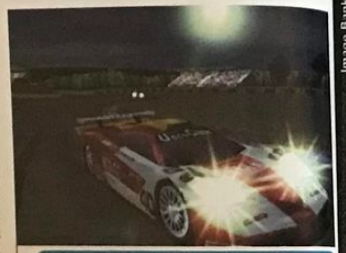
ENTREZ DANS LA LEGENDE DU MANS

Editeur : Infogrames - Disponibilité : avril 99

On prend les mêmes et on recommence ! Après C3 Racing, Eutechnyx exploite, pour Infogrames, la licence du Mans.

La modélisation des bolides semble avoir été particulièrement soignée.

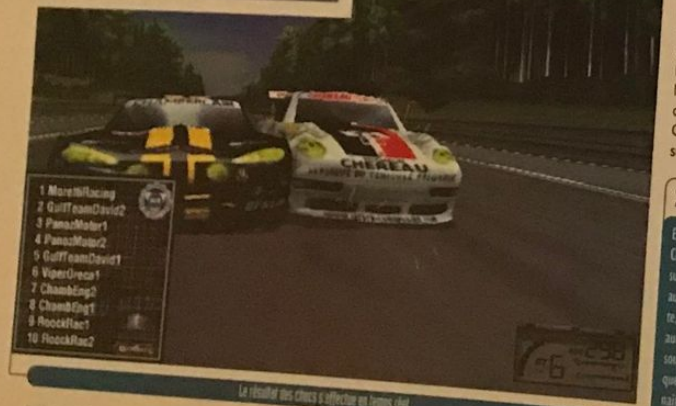
Après plus de 70 ans d'existence, la mythique course des 24 Heures du Mans compte toujours parmi l'un des plus prestigieux événements sportifs mondiaux. Ainsi, chaque année, la course draine près de 200 000 spectateurs au bord de la piste et bénéficie d'une couverture télévisuelle exceptionnelle dans plus de 83 pays ! Au vu de résultats aussi exceptionnels, pas étonnant donc que notre géant du jeu vidéo national, Infogrames, décide de se lancer dans une adaptation sur PlayStation. Une fois de plus, malgré un décevant C3 Racing, Infogrames semble faire confiance à l'équipe d'Eutechnyx, pour transcrire virtuellement la passion et l'intensité qui entourent la course.



La course de nuit promet des effets visuels impressionnants.

CERTIFIE CONFORME

Les fans des 24 Heures du Mans sont de véritables passionnés, des amoureux de belles mécaniques et de courses à rebondissements. Pour les contenter, il est indispensable de coller au plus près de la réalité. En conséquence, la modélisation du circuit du Mans a bénéficié d'un soin tout particulier. Tout y est ! Virages, sponsors, paysages, stands... Infogrames nous promet une authenticité remarquable. Apprenez aussi que les conditions climatiques, ainsi que la gestion du jour et de la nuit seront prises en compte lors des courses, pour renforcer encore le réalisme. En bonus, 4 circuits supplémentaires (tous approuvés par l'Automobile Club de l'Ouest) ont été incorporés, afin d'allonger la durée de vie du titre. N'oublions pas les différents modèles de voitures tels que les prototypes ou bien les GT1 et 2 possédant, évidemment, des comportements routiers spécifiques. Alors que le Mans n'en est qu'aux premiers stades de son développement, il pourrait bien s'imposer, avec le temps, comme l'un des potentiels successeurs de l'inégalé Gran Turismo. Une simulation très prometteuse à suivre de près.



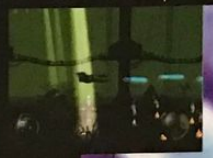
Le résultat des chocs s'effectue en temps réel

24 Heures du Mans

En 1906, pour marquer sa naissance dans la Sarthe, l'Automobile Club de l'Ouest organisa un grand prix qui remporta un franc succès. Le premier grand prix consistait en un tracé de 103 km autour du Mans, empruntant des routes parfois chaotiques. Ensuite, la course s'éclipsa durant près de 15 ans, du fait de la crise automobile puis de la guerre. Ce n'est finalement qu'en 1923, sous l'impulsion de Georges Durand (secrétaire général de l'ACO), que les 24 Heures du Mans, véritable course d'endurance, allaient naître. Depuis, de simple rassemblement, la course est devenue, pour les fans, la Mecque des courses d'endurance !

Image Bank : Steve ALLEN

"Le concept est excellent."
Total Play 7/10



"Une jouabilité exemplaire et une réalisation à toute épreuve."
PC Team 92 %

Il n'y a qu'un vaccin pour stopper ce Virus : vous.

V2000
Le danger se propage toujours.

PlayStation
PC CD ROM
FRONTIER
INFOGRAMES FRANCE

http://V2000.grolier.co.uk.

Par Grégory Szriftgiser

ROLLCAGE

ENSEMBLE CONTRE LE CODE DE LA ROUTE

Editeur : Psygnosis - Disponibilité : mars 99

Intrigué par Rollcage le mois dernier, nous avons voulu y revenir, pour vous donner plus de détails. A quoi ressemblera cette course SF ?

C'est dingue ce que permettent de faire les jeux vidéo. Jouer les commandos avec Metal Gear Solid, les immortels avec Soul Reaver, les pilotes de F1 mais pas avec Formula One 98 (nous préférons le 97)... Avec Rollcage, nous allons pouvoir jouer, une fois de plus, les fous de la route, sans foi ni loi. Psygnosis récidive dans le genre simulation de chauffards, après les excellents Destruction Derby 1 & 2, et, cette fois, dans une ambiance futuriste... Un soft qui s'annonce bien sympa, techniquement très réussi et particulièrement jouable.

Face aux débris parsemant la piste, 2 solutions : les éviter et partir peut-être à l'ouest, ou avoir une vitesse suffisante pour passer au travers.

28 TONNEAUX, MEME PAS MAL

Je sais, nous en parlions déjà le mois dernier. Mais depuis, on y a joué. Et comme nous avons de nouvelles photos, autant vous les montrer, parce que, même si j'en donne l'impression, ne nous leurrons pas, il n'y a pas que Soul Reaver et la bande annonce de Star Wars Episode 1 dans la vie.

Au premier abord, Rollcage n'a rien de très original. Environnement futuriste, design léché mais relativement classique... Et pourtant. Il semble avoir ce petit quelque chose qui en fait un jeu sympa. Son principe est fort simple, je le redonne pour les retardataires : les véhicules que vous conduisez sont à mi-chemin entre le buggy et les Monster Trucks américains. Imaginez : un fuselage fin, léger et des roues énormes. Dès lors, à haute vitesse, il est possible de déjouer la gravité et de rouler la tête en bas, sans difficulté. De même, si vous venez à vous retourner lors d'un accident, pas la peine de rétablir le véhicule : autant continuer tel quel ! Après tout, la tête en bas, c'est plus fun, non ?

Le mode 2 joueurs ne semble souffrir d'aucune déperdition de vitesse.

Certains ennemis sont colossaux. Tout pour faire peur.

En fait, tout le jeu est axé sur le non-stop : ne jamais s'arrêter, foncer toujours tout droit. Les décors sont destructibles et constituent, par ailleurs, un excellent moyen d'entraver la route de vos adversaires, qui ne manqueront pas, par exemple, d'être ralentis par les débris des bâtiments qui s'écroulent. Les effets spéciaux sont plutôt impressionnants, avec des explosions de belle taille. Vous aurez naturellement d'autres moyens de les retarder, sous la forme de divers pick ups. Les effets de ces armes sont aussi particulièrement réussis et leur efficacité est redoutable.

SYNTHESE COMPLETE

Plusieurs autres éléments du jeu ont été récupérés des classiques du genre : zones d'accélération (mais elles sont souvent situées au plafond, pour rendre le jeu plus intéressant), raccourcis et embranchements divers, revêtements particuliers comme la glace ou le sable... Rollcage dispose d'un gameplay relativement riche.

Après des victoires écrasantes dans les différentes coupes, vous ouvrirez les modes deathmatch : des batailles sur un toit ou dans des arènes.

Proposant en outre un mode 2 joueurs techniquement très réussi, Rollcage laisse également la part belle au bonus features, mode, véhicules et circuits cachés. Au départ, 3 coupes de championnat sont disponibles : remportez le maximum de points dans chacune d'elle et vous découvrirez de nouvelles choses dont le fameux deathmatch. Ce mode spécial 2 joueurs est une bataille acharnée à celui qui remportera le plus de points, soit en projetant l'adversaire hors de l'arène, soit en le touchant avec des missiles.

En solo, les adversaires sont plutôt bien traités : pas trop agressifs, il peut leur arriver, aussi souvent qu'à vous, de perdre le contrôle de leur véhicule pour aller s'enficher dans le décor. Parce qu'à haute vitesse, la moindre erreur est évidemment fatale, et qu'il peut parfois être difficile de reprendre la course. Comme les voitures pivotent dans tous les sens, il arrive fréquemment qu'on reparte en sens inverse !

Rollcage est un donc un titre qui paraît assez complet et, même s'il n'est pas révolutionnaire, il s'annonce bien sympa. Espérons que les 11 circuits et les 6 véhicules prévus seront assez soignés pour laisser à Rollcage une durée de vie et un intérêt durables.

Mais d'où sortent-ils ?

ATD. Trois initiales qui semblent ne pas vouloir s'expliquer... Ce studio de développement basé en Angleterre n'est pourtant pas nouveau dans le milieu, au contraire de ce qu'on pourrait croire de prime abord. Fondé il y a 10 ans déjà, ce petit groupe fut notamment l'un des premiers à développer sur... la Jaguar d'Atari ! Une console surpuissante pour l'époque, qui est morte aussi vite que son créateur... Concernant leurs autres projets, passés, présents ou futurs, mystère. Si vous souhaitez tout de même faire un tour sur leur site, c'est à http://www.atd.co.uk, histoire de voir leurs têtes !

Les embranchements, raccourcis et passages spéciaux sont légion. Mais tous ne vous donneront pas forcément l'avantage.

Par François Donatien

SILENT HILL

Editeur : Konami - Disponibilité : printemps 99

Alors que Konami ramasse les récompenses les plus diverses pour son génial Metal Gear, la célèbre firme s'apprête à se lancer dans l'aventure des clones de Resident Evil. Ambiance glauque, personnages à double facette et bien sûr des zombis en quête de cerveaux frais sont les ingrédients de cette aventure gore à l'ambiance unique. Si Rancoon City et son manoir avaient rempli les pires cauchemars des joueurs avides de frissons, Silent Hill va devenir le nouveau lieu de pèlerinage virtuel pour tous les fans de la Quatrième Dimension.

100 % FRISSON

Après un accident de voiture dans cette petite bourgade, la disparition de votre fille vous alarme. Dès lors vous pénétrez dans un monde sombre et glacial qui en fera frémir plus d'un ! Le brouillard omniprésent dans les rues empêche de prévoir l'arrivée des morts vivants, ce qui produit une réelle atmosphère d'angoisse et de peur. Les sursauts et les poussées d'adrénaline sont garantis. A la différence de Resident Evil, ce jeu possède des décors calculés en temps réel à l'instar de Tomb Raider. Autre différence notoire, les concepteurs ont délibérément délaissé le côté massacre de zombis pour se concentrer sur l'ambiance, l'aventure et la profondeur des rares personnages rencontrés. Tout ceci nous promet un jeu moins linéaire que ses illustres congénères, mais encore plus terrifiant grâce à ce monde sorti tout droit d'un rêve de Freddy Krueger !

...OU COMMENT PENETRER DANS LA QUATRIEME DIMENSION !

LES RENDEZ-VOUS MICROMANIA

LES MICROMANIA

MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Centre Cial Cité-Europe
62231 Coquelles
OUVERTURE PROCHAINE

MICROMANIA LEERS
Centre Cial Auchan
59115 Leers
OUVERTURE PROCHAINE

MICROMANIA ORLÉANS
C. C. Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50
NEW

MICROMANIA VITROLLES
C. C. Carrefour Vitrolles -13741 Vitrolles
Tél. 04 42 77 49 50
NEW

MICROMANIA ECULLY
Carrefour Grand-Ouest - 69130
Ecully - Tél. 04 72 18 50 42
NEW

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ELYSÉES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs Elysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot & RER Opéra
Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Piliers - Niveau 2 - 75001 Paris
Tél. 01 55 34 98 20

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Mo Montparnasse ou Saint-Placide - Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA ITALIE 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - A côté de Grand Optical
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Cial Les 4 Temps - Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Commercial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Commercial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 01 48 54 73 87

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Biere
Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
C. C. Velizy 2 - 78140 Velizy - Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. C. Belle-Epine - Niveau Bas - 94561 Thiais
Mo Villejuif Tramway - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus 192 Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Centre Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine
Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Cial St Quentin-en-Yvelines - Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA MULHOUSE
C. C. Carrefour Ile Napoléon
68110 Mulhouse
OUVERTURE PROCHAINE

MICROMANIA MAYOL
Centre Cial Mayol - 83000 Toulon
Tél. 04 94 41 93 04
NEW

MICROMANIA ANNECY
C. C. Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. 04 50 24 09 09
NEW

MICROMANIA AUBAGNE
C. C. Auchan Barnéoud -13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35
NEW

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines - Niveau Bas
Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
C. Cial Créteil Soleil - Niveau Haut - Entrée Métro
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308
4016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA NANTES
C. C. Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Commercial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Commercial Nice-Etoile Niveau -1 - 06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 29 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
C.C. Place des Halles - Niveau Haut (Face entrée BHV)

3615 MICROMANIA : Tout le catalogue des jeux (1,29 F. la minute)
GARANTIE MICROMANIA : 1 AN SUR TOUS LES JEUX

SERVICE REPRISE DE JEUX

Micromania reprend* vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64

* Voir conditions à la caisse

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

Deux fois plus réaliste, deux fois plus de sensations, deux fois plus de crashs !!

L'événement Game Boy !!

GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Restitution de 10 F

UN DÉMONSTRATEUR SERA À VOTRE DISPOSITION PENDANT CES JOURNÉES EXCEPTIONNELLES

En partenariat avec FUN RADIO

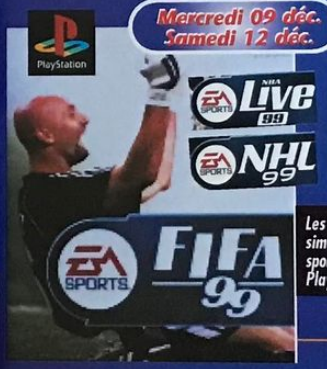
FUN RADIO

Ne manquez pas ces rendez-vous privilégiés qui vous permettront de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux à venir.

Des démonstrations* le mercredi et le samedi des meilleurs jeux à venir dans tous les Micromania

Exceptionnellement, pas de démonstrations du mercredi 16 décembre 98 au samedi 2 janvier 99.

Mercredi 09 déc.
Samedi 12 déc.



La gamme EA SPORTS

Les meilleures simulations de sports sur PlayStation !

Mercredi 02 déc.
Samedi 05 déc.

Une nouvelle aventure avec Abe : les Glukkons vont tomber sur un os !

CoolBoarders 3 la glisse parfaite sur 30 pistes différentes !

Mercredi 25 nov.
Samedi 28 nov.

De nouveaux mouvements étonnants, de innombreuses armes et encore plus de véhicules à utiliser dans le troisième épisode de ce jeu de plates-formes !!

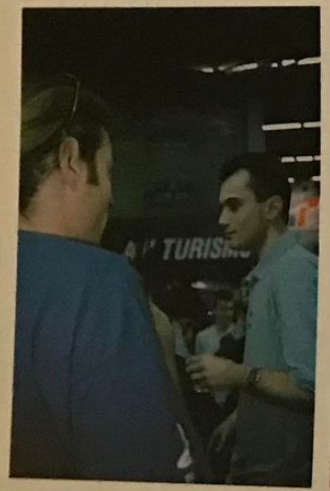
Son nom est Croft, **Lara Croft** ! Une nouvelle aventure incontournable avec la super héroïne !

* Les dates précises sont affichées chaque semaine dans votre Micromania !

CONCOURS ETC...

PIERRE QUI ROULE, SALON NOUVEAU ?

Plein d'infos en vrac, qu'on découvre quasiment en même temps que vous, et que nous vous livrons telles quelles, sans aucune fioriture. C'est ça la presse, coco !



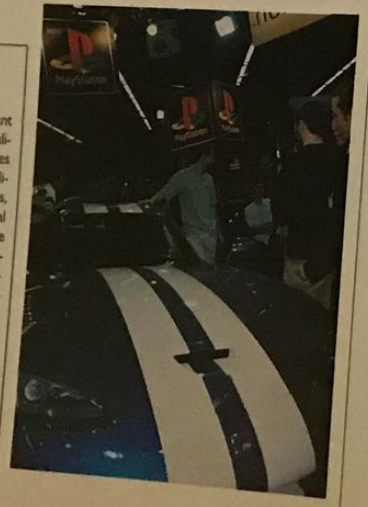
On ne pouvait pas décemment vous laisser jouer à la PlayStation et ne pas vous révéler le nom du vainqueur du concours Gran Turismo, qui a eu lieu le 10 octobre dernier au Mondial de l'Automobile. Sur les 16 finalistes, âgés de 13 à 35 ans, qui se sont affrontés en duel sur les circuits de GT, un seul en est sorti vainqueur. Il s'appelle Pierre, il a 24 ans et vient du Nord de la France. C'est lui qui a eu l'immense privilège de repartir au volant de la Chrysler Viper d'une valeur de 700 000 francs ! Pour la petite histoire (ou la grande ?), sachez que c'est ce même Pierre qui a remporté l'an dernier la Porsche Boxster lors du précédent concours ! Plus tard, moi aussi, je veux faire Pierre-qui-fait-des-concours-et-qui-les-gagne-tous.

Gran Turismo à 299 F

Pour le concours, c'est trop tard, mais si vous ne connaissez pas encore ce chef-d'oeuvre, vous n'avez pas perdu au change. Le jeu de courses le plus vendu en France depuis toujours (350 000 exemplaires) est maintenant disponible au prix de 299 F. Sony compte sur cette baisse de prix pour atteindre le chiffre mythique de 500 000 exemplaires vendus ! Joyeuses fêtes !

LA BONNE IDÉE D'UN LECTEUR

Et s'il existait une cérémonie officielle décernant des prix pour les meilleurs jeux vidéo, pour leur réalisation, pour leur scénario, etc. Le cinéma a ses Palmes cannoises, ses Oscars hollywoodiens, ses Ours berlinois. Le théâtre a ses Molière, la musiques ses Victoires, etc. Pourquoi alors ne pas créer un Festival Mondial des Jeux Vidéo, véritable pendant d'un Imagina sur le plan technologique ? Cette idée de Vincent Robert, lecteur de PlayStation Mag, ne semble pourtant pas trouver d'échos chez les éditeurs. Cependant, pourquoi ne pas organiser une manifestation similaire ? Cela pourrait ainsi donner aux jeux vidéo en général une aura plus professionnelle, paradoxalement peut-être, plus sérieuse même s'il s'agit de divertissement. Après tout, le cinéma n'a pas d'autre vocation. Si vous aussi, vous soutenez cette action, écrivez-nous, nous ferons suivre vos courriers à Vincent !



ERRATUM TOP 10

Juste quelques petites rectifications en passa
sur le top 10 Etats-Unis que nous avons publ
dans le PlayStation Magazine du mois dernier, pa
53. Des erreurs de maquette sont venues pertu
ber l'ordre du top et l'ont rendu assez difficilemen
compréhensible. On est super désolé et on vo
assure que ça ne se reproduira pas. Le coupable
été crucifié et flagellé à grands coups de paddle (
rages polaroïd disponibles sur simple demande).
Bref, voici le top tel que vous auriez dû le trouver

Top U.S. historique
1- Crash Bandicoot (Naughty Dog)
2- Final Fantasy VII (Squaresoft)
3- NFL Gameday 98 (Sony Interactive Studios)
4- NBA Live 98 (EA Sports)
5- Crash Bandicoot 2 (Naughty Dog)
6- Resident Evil 2 (Capcom)
7- Tomb Raider II (Core Design)
8- Madden NFL 98 (Tiburon Entertainment)
9- Jet Moto (Sony Interactive Studios)
10- Nascar 98 (EA Sports)

ASTERIX

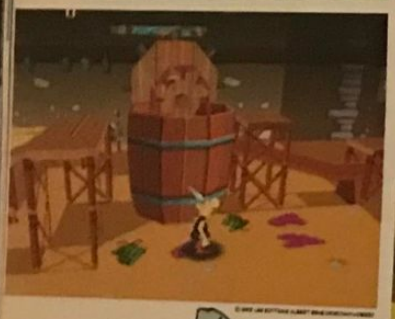
SOURCER DEVELOPMENT LIMITED

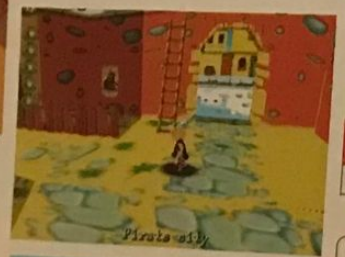
LES GAULOIS SUR PLAYSTATION

Editeur : Infogrames - Disponibilité : Février 99

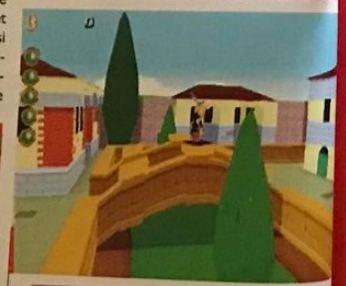
Après Lucky Luke, c'est au tour d'Astérix de faire irruption sur PlayStation. Une adaptation en jeu qui devrait arriver en même temps que le film du même nom.

Fidèle à l'esprit de la B.D., le jeu Astérix reprend une trame classique de l'univers de nos célèbres gaulois. Panoramix, essayant d'améliorer sans cesse sa recette de la potion magique, envoie les inséparables Astérix et Obélix à la recherche de dix ingrédients indispensables. Nos deux amis s'exécutent et traversent la Gaule envahie, écartant d'un revers de main tout légionnaire romain un peu trop entreprenant. Vous pourrez baffer ces derniers à loisir, mais ils se feront parfois assez retors. Car, si à la vue de l'imposant Obélix, ils se montrent quelques fois couards, ils peuvent également être plus offensifs, voire carrément hargneux. Mais l'intérêt du jeu ne repose pas essentiellement là. Une once de stratégie est incluse dans Astérix. Le pays étant infesté de camps romains, vous devez progresser en les prenant d'assaut un à un. Vous avez pour cela à votre disposition un certain nombre de tribus gauloises, et vous devez mener vos attaques un peu comme si vous jouiez à Risk (stratégie simple, peu de ressources à prendre en compte, facteur chance déterminant...). Le côté action rejoint la stratégie dans le sens où les deux éléments sont liés : plus vous sauvez de tribus lors d'une attaque, plus vous avez de points de vie pour la phase de plate-forme/action suivante. Et vice-versa. Le jeu reste assez classique dans le fond, avec ses graphismes très B.D., ses bonus à ramasser, son univers bien connu et ses héros qu'on ne présente plus. Reste à voir s'il se révélera assez riche et intéressant pour sortir du lot.





Le lancer de rumain, une discipline non-officielle très prisée par Obélix.



Les pérégrinations d'Astérix le feront traverser camps romains, forêts et montagnes, jusqu'à Rome...

N'oublions pas le film

Prévu, en salles en février 99, le film Astérix et Obélix contre César fait dans le movie franchouillard très grand public. Gérard «Obélix» Depardieu fait voler les méchants romains dans les airs, Laetitia «Falbala» Casta est le joyau du village, Sim joue les Agecanonix contrariant, Roberto Begnini les Detritus sournois et perfide, Pierre Palmade les Assurancetourix assourdissant... Le casting est amusant et on comprend tout de suite que le public visé est familial et que ce sont les plus jeunes, s'ils accrochent, qui feront de ce film un succès. Après le duo Reno-Clavier des Visiteurs, le tandem Depardieu-Clavier d'Astérix fera t-il également sensation ? Réponse dans quelques mois...

POUR JULIA CHASE, IKE HAWKINS, MAXX HAVOK ET SOLAAR

"EXPLORATION, ACTION, RPG, ODT COMPILE TOUS CES GENRES AVEC SUCCÈS (...) UNE FOIS DEDANS, DIFFICILE DE DÉCROCHER"
JOYPAD 7/10

"UN ASTUCIEUX MÉLANGE DE GENRES, BIEN CONSTRUIT ET PRENANT (...) UN TITRE QUI DEVRAIT VOUS DONNER BIEN DU PLAISIR"
CONSOLES + 89 %

"SAVANT ASSEMBLAGE D'ACTION, D'AVENTURE ET DE JEU DE RÔLE, ODT FASCINE LITTÉRALEMENT."
PLAYPOWER 17/20

"...NOUS AVONS AFFAIRE À UNE BOMBE"
CONSOLES NEWS 90 %

LA COURSE CONTRE LA MORT A COMMENCÉ

www.odt-game.com

PlayStation PC CD ROM PSYGNOSIS

™ et "PlayStation" sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc. O.D.T., Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® et © 1998-9 of Psygnosis Limited. TOUS DROITS RESERVÉS.

Par Grégory Szriftgiser

Malgré des décors relativement réussis, ce nouveau PGA ne s'annonce pas sous les meilleurs auspices.

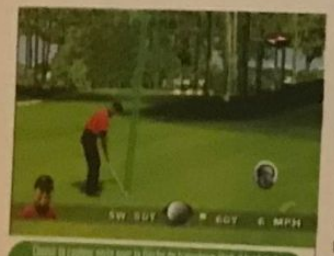
On revient vite à la méthode traditionnelle de swing, tant l'analogique manque de jouabilité.

TIGER WOODS 99

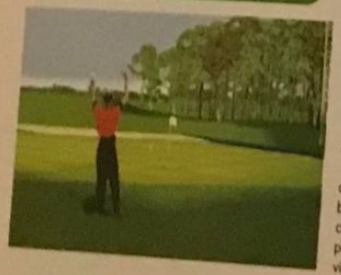
LA FIN DU REGNE PGA

Editeur : Electronic Arts - Disponibilité : fin décembre 99

EA Sports règne en maître incontesté dans le domaine des simulations de sports. Pourtant, Tiger Woods pourrait bien être le talon d'Achille de ce géant.



Choisir la couleur verte pour la flèche de trajectoire était-il le choix le plus judicieux ? Vis à vis de la couleur des décors, on en doute.



Les amateurs de golf ont, sans doute, pu s'éclater sur le merveilleux Everybody's Golf de Sony. Mais les vrais fans réclament du réalisme ! C'est pourquoi Electronic Arts, soucieux de maintenir son département Sports à la première place du marché, propose l'édition 99 du jeu officiel du PGA Tour. Mais, à première vue, on est loin du fun du bébé de Sony...

UN ASPECT KITCH

Tiger Woods adopte le look des simulations sur PC, mais les vieilles : celles avec des joueurs digitalisés puis incrustés dans des décors en 3D. C'est un choix qui apporte un certain cachet au jeu mais qui, lorsqu'on y joue plus longuement, semble plutôt trouver son origine dans un indescriptible besoin de simplicité. En effet, si le titre propose 5 parcours officiels et 8 golfeurs professionnels, en dehors de ses 5 modes de jeu (dont 2 sont des modes d'entraînement), le soft ne semble pas pousser la simulation très loin. Alors EA miserait-il sur l'accessibilité ? En ce domaine, Everybody's Golf s'en sortait déjà très bien, tout en offrant un gameplay particulièrement complet.

Si l'on en juge, ensuite, par l'interface, EA a choisi de prendre en compte le paddle analogique. Une bonne idée mais, malheureusement, les subtilités de cette interface ne sont pas expliquées dans les modes practice... Résultat, on bascule assez vite vers la bonne vieille méthode de la double jauge circulaire.

Avec des commentaires de maître Tiger himse on espérait être en mesure de devenir un pro, m entre les «nice shot», «bad luck» et autres «no wa on s'en serait passé... Bref, la qualité intrinsèque était liée auparavant à la cultissime série des PG Tour semble s'éteindre avec cette édition 99. Le te nous en dira plus, mais je sens, qu'à côté d'une aut édition 99, celle de Star Wars Episode1, on est loin compte...

Electronic maître du monde

EA est ,en effet, LA compagnie de jeux vidéo mondiale. Elle doit, en grande partie, ses résultats financiers à sa division sport qui, même si elle est liée à la maison mère, est une entreprise à part entière basée au Canada. Représentée et auto-distribuée dans 75 pays, Electronic Arts a généré l'année passée plus de 848 millions de dollars de revenus ! Le bilan du premier quart de l'année fiscale en cours affiche déjà 40 % d'augmentation par rapport à la même période l'an passé... Si vous ne me croyez pas quand je vous dis qu'ils sont maîtres du monde, allez donc faire un tour à http://www.ea.com/index_usa.html dans la section «investors». Les budgets et cotations boursières ont de quoi faire réfléchir...

Guillemot

Playstation™

RACE STATION SHOCK 2™

LE VOLANT QUI VIBRE !

Avec 2 moteurs indépendants dans le volant, ressentez tous les chocs des courses directement dans vos mains.
Passage des vitesses au volant, bracage à plus de 180°, réglage des positions et sensibilité, des commandes de frein et d'accélération...
Découvrez les mêmes sensations qu'un vrai pilote de F1.

Amateurs de SENSATIONS FORTES

ACCROCHEZ-VOUS !

ANALOG STATION SHOCK 2

LA MANETTE «DUAL SHOCK™» UNIVERSELLE

Ses deux moteurs indépendants font vibrer vos mains, augmentant ainsi les sensations procurées par les jeux.
- Triple technologie : Dual Analog™, Negcon™ et Digital™.
- Superbe ergonomie.
- Modes turbo et ralenti.
Réalisme et sensations fortes garantis !
Analog Station Shock² est 100% compatible avec tous les types de jeux.

Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sans préavis. Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Race Station Shock² et Analog Station Shock² sont des marques déposées de Guillemot Corporation. Photos non contractuelles.

GUILLEMOT FRANCE S.A
BP 2 - 56204 La Gacilly Cedex
Tél. 02 99 08 90 77 - Fax 02 99 08 94 17

www.guillemot.com

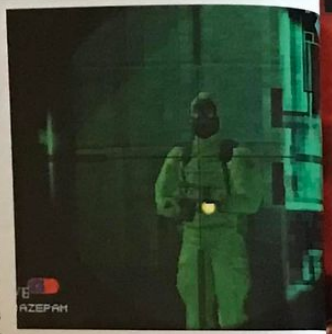
Par Grégory Szriftgiser

METAL GEAR SOLID

QUAND LE JEU VIDEO PASSE SUR GRAND ECRAN

Editeur : Konami - Disponibilité : 26 février 99

Le jeu le plus attendu de l'année 98/99. Une mise en scène magistrale, une réalisation hors pair pour un jeu qui fera date sur PlayStation. Du plaisir à l'état pur.

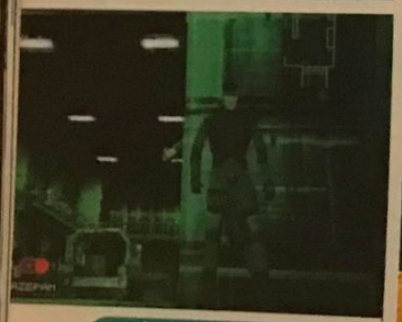


Depuis le temps qu'on vous titille avec ce titre avant-gardiste, il serait dommage que vous ne connaissiez pas votre sujet… Pourtant, rares sont ceux d'entre vous qui ont eu l'occasion maintes fois bénie de le voir tourner, et moins encore d'y jouer. La version japonaise du jeu est sortie il y a déjà 3 mois et la version américaine l'a suivi de près. Mais il semble une fois de plus que nous soyons les malheureux derniers à attendre une version tout à fait compréhensible. Pour vous aider à patienter et peut-être instruire les nouveaux venus de retour d'un quadruple tour du monde en montgolfière, voici de quoi éliminer les derniers doutes qui pourraient vous empêcher d'avoir envie de découvrir le jeu qui a irrémédiablement marqué toute la rédaction : Metal Gear Solid.

LA MEILLEURE RAISON DE SE METTRE A LA PLAYSTATION

Jamais jeu ne nous aura tant fascinés. Pourtant, sans vouloir exagérer, des jeux, on en a vu passer ici ! On a même pratiquement goûté à tous, en tout cas aux meilleurs. Mais pour résumer, Metal Gear Solid préfigure une nouvelle génération. Un jeu avec des émotions, un scénario et une mise en scène qui empêche presque de faire la différence entre la PlayStation et un magnétoscope diffusant un film culte. Le chef-d'œuvre d'Hideo Kojima aide en effet à mieux comprendre le concept de «jeu du siècle». Mais trêve de superlatifs, je reprends tout du début. Au départ, il y avait les dinosaures. Puis vint la PlayStation, et Metal Gear Solid…

Dans le rôle de Solid Snake, vous allez devoir accomplir une mission avec 3 objectifs. Infiltrer une base nucléaire tombée au mains de terro

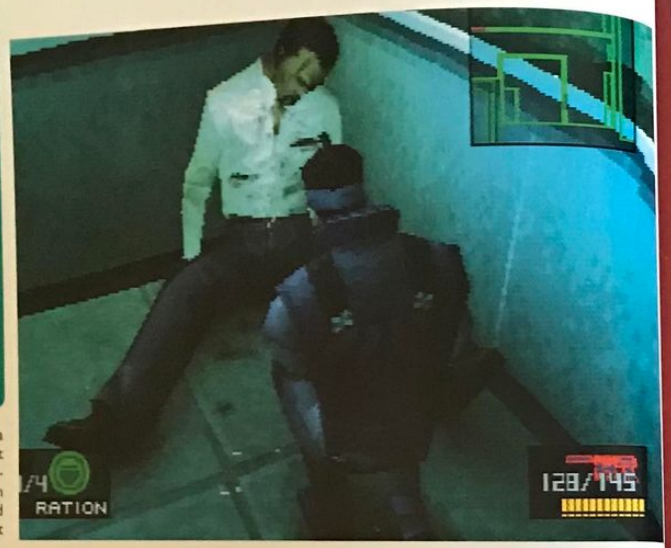


Pour que chaque angle de caméra soit optimal, Hideo Kojima a construit des maquettes en légo de complexe et testé l'ensemble avec une mini-caméra !

ROGUE TRIP
Vacation 2012
Vive les vacances !
Une interaction totale avec le décor : tout peut être détruit!
15 véhicules complètement délirants
12 niveaux différents, mêlant course effrénée et combat sans merci
PlayStation
GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
www.singletrac.com
* 2,23 F/min

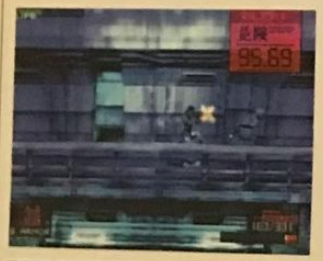
Konami, éditeur prestigieux

Comptant déjà pas moins d'une trentaine de titres sur PlayStation, l'histoire de Konami remonte bien avant celle des jeux vidéo. Etablie à Osaka en 1965 comme petit fabricant de machines de jeu, la compagnie a offert à l'univers du jeu vidéo une contribution qui remonte à ses origines. Sachez par exemple que le tout premier épisode de Metal Gear est sorti sur MSX, le 7 juillet 1987 ! Et déjà à l'époque, le soft avait surpris pour son concept révolutionnaire mêlant action et discrétion. Ouvrant sa première succursale américaine dès 1982, Konami est l'auteur de sagas dont les fans attendent chaque nouvel épisode : Castelvania, par exemple, est sont dernier épisode, Symphony of the Night, décline sur PlayStation, et par le passé, chaque Contra faisait l'objet d'une passion rare. Dans tous les genres, Konami est là : RPG (Suikoden, Vandal Hearts), action, sport (ISS Pro, NBA in the Zone), plate-forme... Egalement responsable d'riches monuments, Konami reste pourtant un des éditeurs les plus appréciés, et Metal Gear Solid ne risque pas de faire changer ce statut !



ristes, savoir s'ils ont comme ils le prétendent la possibilité de lancer une tête nucléaire, et si c'est le cas, tenter de les en empêcher, et finalement libérer 2 otages d'importance. Présenté comme un Tactical Espionnage Action RPG, Metal Gear Solid propose un challenge riche en rebondissement et en liberté d'action.

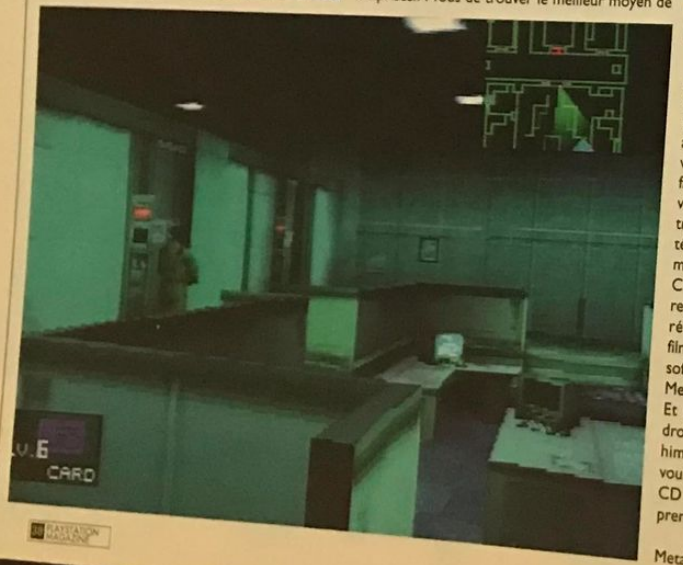
Le problème, c'est que vous êtes seul. Et en face, il y a des dizaines et des dizaines d'hommes surentraînés, dirigés par des rebelles d'un groupe commando de choc nommé Foxhound. Des professionnels au sang froid, face auxquels la discrétion et la subtilité seront vos meilleures armes.



PENSE DANS LES MOINDRES DETAILS

Hideo Kojima et son équipe ont pensé, repensé, travaillé et fignolé leur jeu jusqu'à la perfection. Construit comme une seule aventure à vivre de bout en bout, il n'y a pas de niveaux ou de stages. Juste le vaste complexe regorgeant de caméras, de pièges, de gardes et de nombreuses surprises. A vous de trouver le meilleur moyen de parvenir au but. En majeure partie, le jeu est vu de haut, Solid Snake à l'écran. Mais à tout moment, vous pourrez passer en vue subjective pour apprécier la situation comme si vous y étiez. Avec vos seuls poings pour vous défendre au début, il faudra vous équiper sur place. Vous pourrez aussi vous plaquer au mur, étrangler des gardes distraits et les emmener avec vous, subtiliser du matériel par kilo, attirer l'attention d'un soldat pour mieux le piéger, et des milliers de choses encore. Chaque scène différente du jeu est culte. Régulièrement ponctué de petites scènes en 3D temps réel, cadrées et montées comme les meilleurs films, Metal Gear Solid laisse comme aucun autre soft une liberté d'action effrayante. Il ne manque à Metal Gear Solid qu'à sortir le plus vite possible ! Et plus qu'une version française, nous aurons droit à des doublages supervisés par M. Kojima himself. Un gage de qualité, croyez-moi ! Et si vous ne l'avez pas encore fait, sautez donc sur le CD de démos, vous pourrez enfin voir pour la première fois en France la vidéo du jeu !

Des possibilités immenses : vous pourrez par exemple utiliser des macro-jumelles pour zoomer et mieux étudier le terrain



Metal Gear sur le Net : http://www.metalgear.com

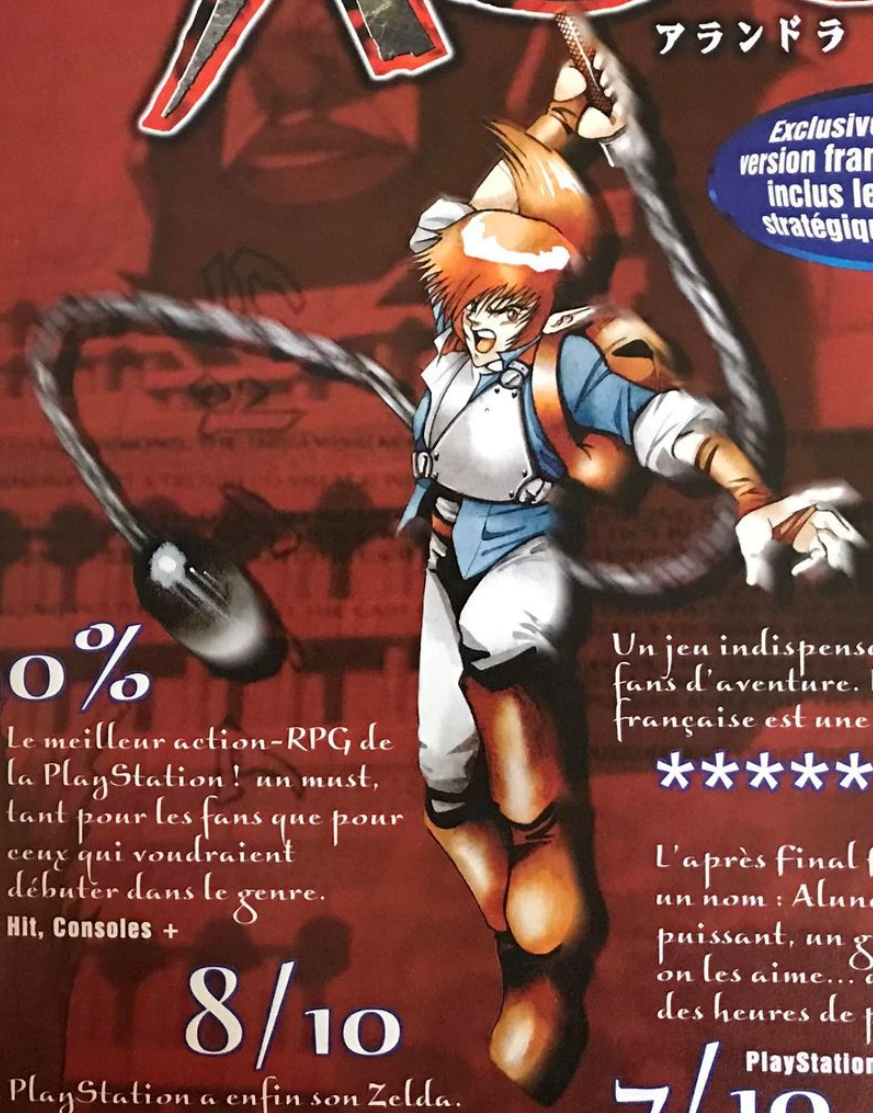
PSYGNOSIS PlayStation

The Adventures of ALUNDRA

アランドラ

psygnoline 08 36 68 99 20*

Exclusivement dans la version française officielle : inclus le guide d'aide stratégique de 64 pages



90%
Le meilleur action-RPG de la PlayStation ! un must, tant pour les fans que pour ceux qui voudraient débuter dans le genre.
Méga Hit, Consoles +

8/10
La PlayStation a enfin son Zelda.
Total Play

Un jeu indispensable pour les fans d'aventure. La traduction française est une totale réussite.
★★★★★ HIT - CD Consoles

L'après Final Fantasy a un nom : Alundra. Un produit puissant, un grand jeu comme on les aime... des heures et des heures de plaisir.
PlayStation Magazine
7/10

"PlayStation" et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment.
Edité par Psygnosis Limited sous la licence de Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® de Psygnosis Limited.

Par Edouard Duchamp

RIDGE RACER TYPE 4

NAMCO POURSUIT BRILLAMMENT SA SAGA

Editeur : Namco - Disponibilité au Japon : 3 décembre 98

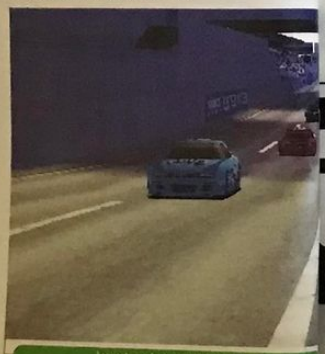
Après une année d'absenteisme pour cause de rude concurrence (Gran Turismo), la saga de Ridge Racer revient, plus travaillée, pleine d'options, en bref plus riche que les précédentes versions.

Le détail des voitures est d'un niveau très élevé.

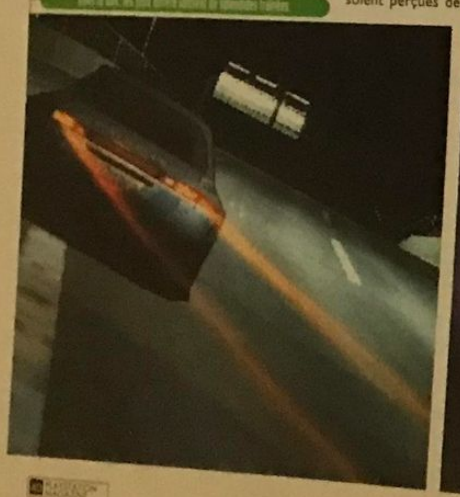
Ridge Racer Type 4, nouveau volet de la saga, promet beaucoup, beaucoup plus que ses prédécesseurs. La concurrence de Gran Turismo oblige, le jeu est désormais d'une beauté incroyable. De plus ce Ridge Racer-là ne ressemble pas vraiment aux autres. Pour commencer, étudions le mode scénario pour un joueur : vous incarnerez un nouveau pilote qui cherche comme bien d'autres à se faire un nom. Ambition qui passe inévitablement par la sélection réfléchie d'une écurie. Chacune d'entre elles possède son histoire propre, et selon votre choix vos motivations seront différentes. Pour vos voitures, Namco a vu les choses en grand, même si contrairement à GT les véhicules sont tous fictifs. Vous aurez accès à environ 300 modèles différents, sans compter la possibilité de personnaliser la carrosserie.

HEROS DE CONDUITE ?

Pour ce nouveau titre, Namco n'a pas hésité non plus à mettre au point une nouvelle manette, spécialement pour que les sensations du jeu soient perçues de manière la plus réaliste possible. Cet appareil nommé Log-Con, se présente sous la forme d'une manette au milieu de laquelle se trouve un petit volant. Mais le principal intérêt de cette «rondelle», c'est surtout qu'elle est à retour de force. Cela signifie que lorsque vous tournerez dans une direction, elle résistera à votre pression, comme pour un véritable volant. D'autres modes de jeu sont encore disponibles, notamment le mode deux joueurs, qui était réclamé par beaucoup, sur un écran séparé. Ne restait plus qu'à attendre une sortie française pour profiter du très attendu produit.

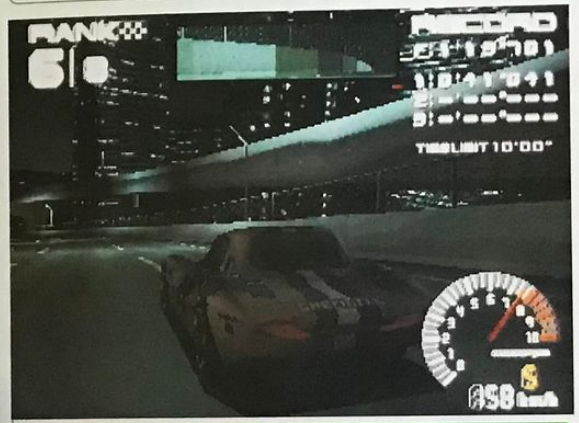


Les replay restent un point fort du jeu.

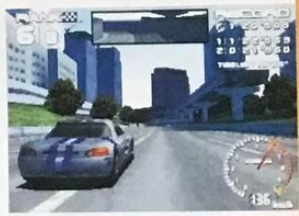


RR Day

Depuis le 3 décembre 94, date de sortie de la PlayStation au Japon ainsi que celle de Ridge Racer premier du nom, il y a eu chaque année à cette date anniversaire un nouveau volet de Ridge Racer qui était commercialisé (exception faite en 1997) a tel point qu'on envisageait à un moment de rebaptiser cette date «Ridge Racer Day». Et cette année encore cet événement aura lieu avec la sortie au Japon de Ridge Racer 4.



En mode time attack, vous devez exploser vos temps.



TOO GAMES
MULTIMEDIA

Prix canon ! Spécial père Noël

A Cannes
Le père Noël c'est nous !
Si vous avez passé l'âge des cerceaux venez donc nous voir !
C'est bientôt Noël !

Le plus grand choix d'Antibes à Mandelieu et alentour ...
Le SEUL magasin sérieux de la ville.
Vous y serez accueillis par de vrais spécialistes du jeu et ça change tout !

VENTE NEUF ET OCCASION
JEUX VIDEO CONSOLES & PC
RACHAT ▲ REPRISE ▲ ECHANGE ▲ DÉPÔT-VENTE

TOO GAMES 16 rue des Suisses (derrière Stanislas) 06400 CANNES
Tél. 04 92 59 09 08

Par Jean Santoni

DEVIL DICE

PETIT LUTIN CONTRE GROS CUBES

Editeur : SCEE - Disponibilité : janvier 99

Sony s'essaie, une fois encore, aux jeux en marge des genres traditionnels. Devil Dice propose un challenge intelligent, original et, a priori, vraiment difficile.

La vie, c'est comme un jeu de dés.

Un jeu étrange qui mélange réflexion et... énervement !

Après les fêtes, votre cerveau ressemblera certainement à une énorme éponge toute desséchée ou bien complètement imbibée d'alcool. C'est généralement soit l'un, soit l'autre. Devil Dice devrait, en toute logique, vous aider à redonner un peu de vigueur à tous ces malheureux neurones embrumés par les vapeurs de champagne et de saumon fumé. Encore faut-il que ces neurones n'aient pas été trop endommagés par l'opération. Sorti au Japon, au mois de février dernier, Devil Dice est un petit jeu de réflexion qui se révèle véritablement démoniaque et hypnotique. Vous y dirigez un diablotin lilliputien sur des dés et le but consiste à les faire disparaître le plus rapidement possible.

ET COMMENT ÇA MARCHE ?

Pour y parvenir vous devrez aligner un nombre de dés égal au chiffre inscrit sur le dessus de ces mêmes dés. Par exemple : trois «Trois» côte à côte, ou six «Six» côte à côte. Capito ? Ce n'est pas encore l'après Noël, vous devriez donc y arriv sans trop de mal. Enfin, pour ceux qui ne confo dent pas la vodka et l'eau minérale (chez nous, genre de cas s'appelle un maquettiste). Enfin, bre Simple et efficace, ce remue méninge a également l'avantage de proposer des options de jeu variée Le mode battle permettra à 2 cerveaux s'affronter, vous pourrez jouer à 5 simultanémen via le multitap en mode wars (il est possible d'écra ser l'adversaire lorsqu'il se trouve au sol ;) enfi dans le mode puzzle, l'objectif est d'aligner tous le dés et de les faire disparaître en un certain nombr de coups. Rendez-vous le mois prochain pour sa voir si l'intérêt de ce titre hautement intellectue ne se tarit pas avec le temps et si nous aussi, nous serons en état de tout comprendre à ce moment-là. Ce n'est pas gagné.

La politique Sony

En s'en aperçoit, chaque mois, un peu plus. Les jeux vidéo tentent de jouer la carte de la diversité. Et pour cause, les créateurs sont à peu près tous saturés par des références quasi-indétrônables ! Qui pourra faire mieux que Gran Turismo, si ce n'est Gran Turismo 2 ? Conclusion, les éditeurs, et Sony en tête, s'essaient, lorsqu'ils en ont le courage et les moyens financiers, à d'autres genres. Devil Dice s'inscrit dans cette politique et pourrait bien en surprendre plus d'un. Maintenant, tout dépend aussi du prix auquel il sera commercialisé... Franchir la barre des 299 francs lui serait sans doute fatal.

LE JEU QUI VA ENFLAMMER VOTRE PLAYSTATION

APOCALYPSE

Pour affronter l'Apocalypse,
glissez-vous dans la peau de Bruce Willis
(et ce n'est pas du cinéma)

La fin du monde est toute proche : 4 Cavaliers de l'Apocalypse, déguisés en humain, mettent à feu et à sang la planète.
Vous n'avez plus le choix.
Vous seul pouvez encore éviter le pire.
Dans la peau de Bruce Willis, vous devrez combattre et anéantir des ennemis d'une rare cruauté. Alors, toujours prêt à vouloir sauver le monde ?

PlayStation

SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES : 3615 ACTIVISION ou 08 36 68 17 71 - 2,23 F/mn

NRJ

ACTIVISION

ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com - Activision est une marque déposée et Apocalypse est une marque de Activision, Inc. Apocalypse © 1998 Activision, Inc. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

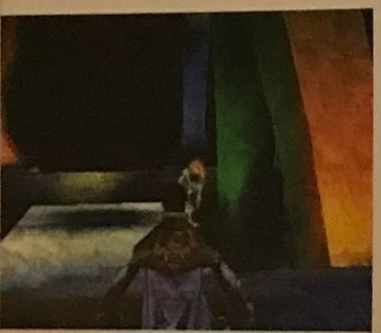
Par Gregory Szriftgiser

LEGACY OF KAIN 2 SOUL REAVER

L'APRES METAL GEAR SOLID

Editeur : Crystal Dynamics - Disponibilité : mars 99

Une atmosphère unique, un concept fascinant, des personnages effrayants... voici la recette du succès selon Crystal Dynamics. Elle se nomme Soul Reaver.

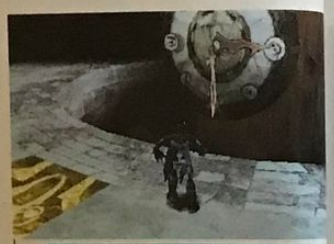


Le plan spectral est peuplé de ces petites créatures aux yeux phosphorescents. Peu agressives, elles feront pourtant une bonne source d'énergie.

Finalement, après avoir terminé Metal Gear Solid (bien avant qu'il ne soit disponible en magasin), il n'y a plus guère que Soul Reaver qui me fasse encore baver d'impatience... Pourtant Dieu sait qu'il y a et qu'il y aura encore de très bons jeux d'ici à sa sortie, mais c'est un peu comme comparer un plat très bon, très rare, et très cher à son mets préféré. Quoi qu'on y fasse, on revient à ses premières amours. Guettant la moindre bribe d'info depuis des mois, PlayStation Magazine vous offre encore plus de photos inédites, pour que la fièvre Soul Reaver vous fasse trembler autant que moi ! Et si ça ne suffit pas, plongez donc avec moi, plus avant dans l'histoire sombre et démoniaque d'un jeu à l'atmosphère étouffante...

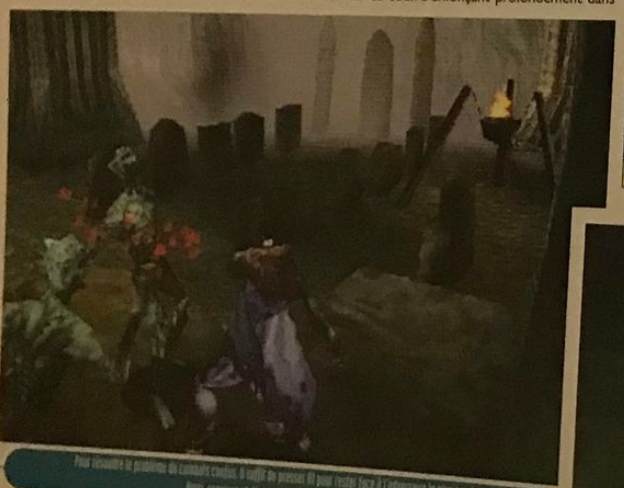
LES DIEUX SOMBRES

Un millénaire est passé depuis que le Seigneur Kain a érigé sa capitale sur les Piliers de Nosgoth et commencé sa conquête du monde. La première chose qu'entreprit alors ce demi-dieu vampire fut de former sa cour. S'enfonçant profondément dans le plan spectral, il y découvrit 6 âmes, desquelles je faisais partie. C'est ainsi que moi, Raziel, je devins un de ses lieutenants. Emergeant des méandres du purgatoire, nous donnâmes alors naissance à six légions composées par nos frères vampires et entreprîmes le pillage de Nosgoth.

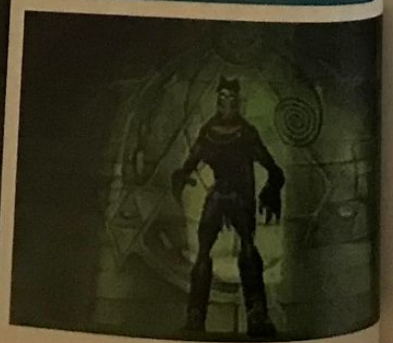


Voici une des nombreuses énigmes qu'il faudra résoudre. En étudiant les symboles des différentes fresques, vous devriez trouver la bonne heure.

L'animation de Raziel, entièrement réalisée à la main, est impressionnante de fluidité. Il est en outre capable de nombreux mouvements.



Pour résoudre la plupart de combats confus, il suffit de pousser fort pour rester face à l'adversaire le plus proche. Ainsi, esquives et déplacements deviennent aisés.



La destruction de la civilisation humaine était inévitable. En une petite centaine d'années, l'humanité fut domestiquée. Il restait certainement quelques rares humains criant la douleur de leur guerre sainte et vaine pour tenter de purifier Nosgoth de sa souillure vampirique. Nous les tolérions. Ils rendaient l'existence des nouveau-nés plus excitante.

Après le dressage des hommes, notre réel travail commença. Modeler Nosgoth à notre bon vouloir. Les esclaves construisirent l'autel aux abords des Piliers, autel digne de notre nouvel âge, de notre sombre renaissance. De gigantesques brasiers furent érigés pour abreuver le ciel d'une fumée noire, protégeant les terres des effets destructeurs du soleil. Jamais, le monde n'avait connu plus grande beauté. Mais tout de même nous découvrîmes l'ennui.

Nous laissâmes aux faibles nouveau-nés le privilège de leurs intrigues. Ils fournissaient divertissement et piment à une cour de moins en moins inspirée. Alors que chaque famille en combattait une autre, nous prenions les paris sur les vainqueurs. Nous alimentions les complots selon notre bon plaisir. Nous étions le Conseil, et le Seigneur Kain notre seul maître.

RAZIEL

Les humains pensent que c'est un empoisonnement du sang qui fait de nous ce que nous sommes. Ils sont stupides. Le sang n'est qu'un moyen de maintenir en vie le corps dans lequel nous vivons.

La Crystal Story

Fondée en 1992, la petite compagnie Crystal Dynamics sortira son premier jeu sur les nouvelles consoles 32 bits dès 93, marquant sa volonté d'être toujours à la pointe technologiquement. Signant les uns après les autres des contrats de distribution avec les plus grands, parmi lesquels Electronic Arts, Microsoft, Midway ou encore Activision, Crystal Dynamics fait son petit bonhomme de chemin, sortant des productions qui ont toujours trouvé le succès auprès des joueurs. Lorsque BMG Interactive s'est vu racheté par Take 2, petite boîte fondée pour servir la passion du fils de la richissime famille Seymour («Tiens mon fils, je t'offre ta propre boîte de jeux vidéo pour tes 18 ans.») les petits créateurs pleins d'idées furent... Désormais représentés en Europe par Eidos, qui a tout de même lâché 47,5 millions de dollars pour le lézard vert et bleu, Crystal Dynamics peut continuer le développement de Soul Reaver en toute sérénité. Ouf.

Pour créer un vampire, il est nécessaire de voler une âme dans les Abysses. C'est le corps qui demande le sacrifice du sang, nos âmes gagnent leurs avantages du pouvoir des Dieux Sombres. Quand nous mûrissons, nos corps terrestres évoluent au fur et à mesure vers leur forme majeure. Nous assumons les pouvoirs et la noblesse des Dieux Sombres.

Mais à chaque nouveau changement, les affaires triviales des vampires et des hommes perdaient un peu plus de leur intérêt. Le Seigneur Kain nous emmena alors vers une retraite distante, délaissant le ridicule des conspirations qui amusaient encore les tribus inférieures.

Toujours, ce devait être Kain qui changeait le premier. Lorsque le maître faisait l'expérience d'un nouveau don, l'un des nôtres suivait après une décade ou deux. Toujours, jusqu'à ce que j'eus «l'audace» d'évoluer avant mon maître. Je me vis doté d'ailes. Et pour mon impertinence, je fus damné.

Un des lieux de puissance du monde de Nosgoth. On en sait encore très peu sur le rôle des différents «glyphs» qui sont au nombre de 4 : feu, eau, terre, et air.

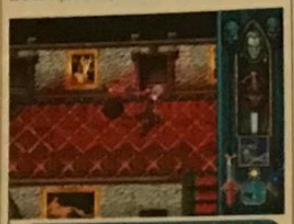
Les vampires, au fil des âges, se sont divisés en plusieurs «races». Celui-ci est... hmmm, était aquatique.

L'univers
de la Playstation
a un nom à Vevey
LOG
Log On Games
Représentant officiel Sony Playstation pour la Suisse
Jeux vidéo - Jeux PC & Multimédia
Chenevières 21 - 1800 Vevey
*SUISSE *** P. Franzone *** SUISSE*
Tél. 021/922 55 66 Fax 922 55 70

LEGACY OF KAIN 2 : SOUL REAVER

Souvenez-vous...

Blood Omen avait captivé les joueurs par son ambiance et les dizaines d'armes et de sortilèges surpuissants mis à leur disposition. Mais pour ceux qui sont passés à côté de ce titre voici de 2 ans déjà, voilà à quoi il ressemblait.



Look rétro en 2D, avec des graphismes certes réussis, mais assez de nombreux ralentissements en pleine action.

Fini les écrans d'inventaire et les loading interminables. Comme on peut le voir, Soul Reaver se déroulera sans interruption.

L'ELDER

Pour nous, le contact de l'eau signifie agonie, elle brûle nos chairs comme de l'acide. Mon châtiment fut d'être projeté dans un vortex sans fond. Lorsque mes anciens frères me virent chuter vers ma damnation, je pus lire l'amusement sur leur visage. L'excitation tant attendue de la nouveauté. Puis la douleur commença. Tombant, brûlant, je me fondais et me tordais dans l'atrocité du vortex. Une expérience nouvelle, en tout cas. Je n'avais pas le moyen d'évaluer depuis combien de temps je chutais. Puis j'entendis la voix au travers de la douleur. Je crus de prime abord entendre les échos de mon propre esprit torturé, mais je compris qu'il s'agissait de plus. Quelque chose de primaire, de furieux. Quelque chose de puissant et d'ancien.

L'Elder m'apprit beaucoup de choses. Il me parla de la création, de la mort, des âmes et de la faim. Depuis une éternité, l'Elder se nourrissait des âmes de Nosgoth. Puis l'Empire de Kain et de ses vampires le privèrent de sa sustentation. Pendant des siècles, sa colère se fortifia à mesure que sa faim grandit en ce lieu.

Désormais, je sers un nouveau maître. Un maître exigeant. Un maître qui doit être nourri. Et lui, assouvira ma vengeance.

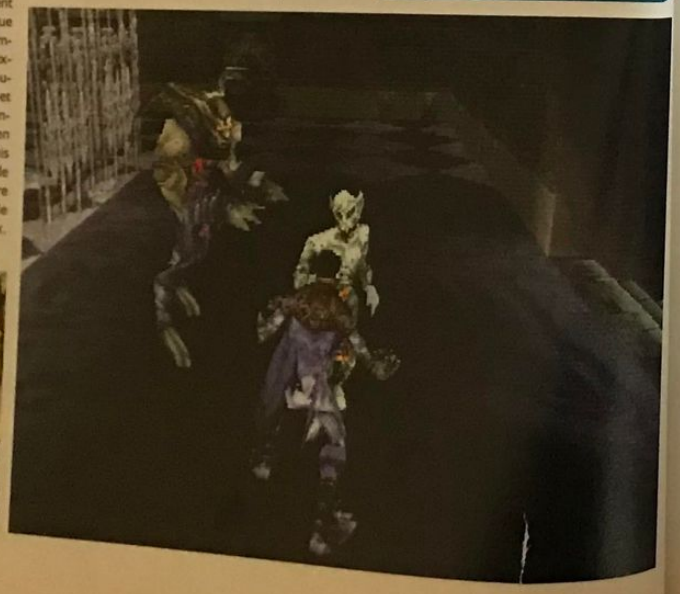
UNE LIBERTE NOUVELLE

Comme vous avez pu vous en rendre compte, la suite de Legacy of Kain : Blood Omen est très différente du jeu d'aventure/action en 2D sorti en novembre 97. Pourtant, le principal est resté : l'ambiance. Et plus encore, elle revient fortifiée par un univers plus crédible, envahissant, où la qualité de la réalisation sert comme jamais l'homogénéité d'un monde. Le lien avec le scénario du premier épisode, qui plaçait le joueur dans la peau de Kain, est évident, et les 2 personnages sont assez proches. Anti-héros par excellence, Kain cède sa place à ce qu'il conviendrait d'appeler un anti-anti-héros.

Les mécanismes presque retardataires de Blood Omen ont poussé les développeurs à revoir de fond en comble ceux de cette suite. Les loading interminables, la 2D vue de haut, les écrans d'inventaires lourds : tout cela disparaît pour céder la place à un soft qui se joue d'un seul trait, comme Metal Gear Solid. Mais le concept est poussé encore plus loin : il n'y a même pas de Game Over. Pour la première fois, le joueur pourra incarner un immortel dans toute la splendeur de sa puissance.

Les vampires, s'ils ne sont pas sujets à la vieillesse au sens où nous l'entendons, sont des créatures sinon immortelles, du moins destructibles. Il sont vulnérables à l'eau, au feu, et peuvent être pieutés… mais Raziel, lui, est devenu un «reaver». Une créature dont la soif demande non plus du sang, mais des âmes, et qui appartient d'abord au plan éthéré et non au plan matériel. C'est un des points cruciaux du jeu.

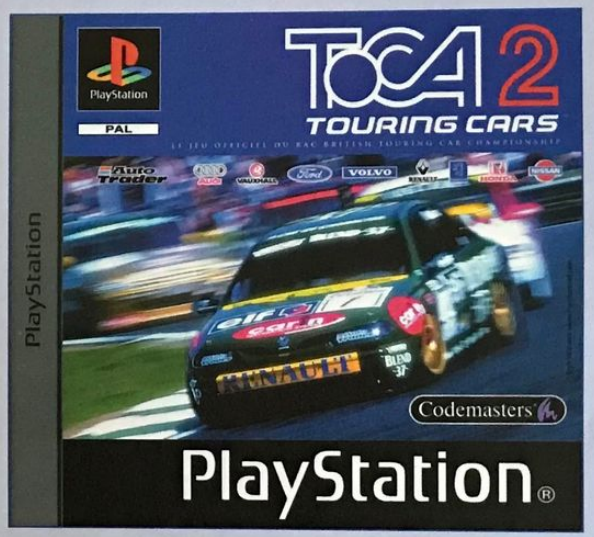
Voilà à quoi ressemblera dans la version finale la différence entre les 2 plans.



Notre sélection

CADEAU : UNE CARTE TÉLÉPHONIQUE COLLECTOR*

(POUR L'ACHAT DU JEU TOCA 2 DANS UN DES MAGASINS GÉANT)



Codemasters
www.codemasters.com

Renvoyez ce bon accompagné de la preuve d'achat de ce jeu chez Géant à : Codemasters - BP 84
69565 Saint-Genis-Laval Cedex, avant le 15/01/99.

Recevez une Télécarte 25 unités* (Edition Limitée)

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal. ..... Ville : .....

** Dans la limite des stocks disponibles*

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 (2F23la minute)

Géant. J'ai envie

Crystal bientot consacré

Crystal Dynamics est loin d'être un inconnu dans le monde de la PlayStation. Nous leur devons déjà de très bons jeux : Pandemonium 1 & 2, Gex 3D, mais aussi plus récemment The Unholy War, certes bien moins réussi, mais offrant tout de même un concept intéressant. En tout cas, une chose est sûre, Soul Reaver présente aujourd'hui tous les atouts pour intégrer ce développeur américain relativement modeste dans le Hall of Fame des créateurs de rêve sur PlayStation.

Gex 3D fût un jeu techniquement réussi tant les amateurs de plate-forme ont pu apprécier l'humour.

Pandemonium - déjà, Crystal Dynamics se faisait remarquer avec cet univers soigneusement travaillé.

Les travaux préparatoires du design des différents protagonistes préfigurent déjà la qualité graphique de l'imaginaire des développeurs.

PAS DE GAME OVER

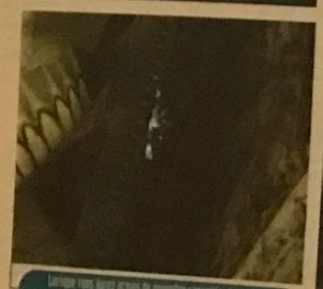
Si vous rencontrez un ennemi qui vous pose problème, vous serez simplement forcé de retourner sur le plan spectral lorsque vous aurez perdu trop d'énergie. Dès lors, pendant toute la première partie du jeu, il vous faudra trouver un portail pour continuer votre quête. Ça ne semble pas très grave, vu comme ça, mais ça vous fera perdre du temps, jusqu'au moment où vous trouverez un moyen de passer aussi facilement du plan éthéré au plan matériel et inversement.

De même, les développeurs ont voulu construire la progression dans le jeu à la manière d'un Zelda (jeu d'action/RPG célèbre de Nintendo) : c'est en gagnant de nouvelles compétences que vous aurez accès à de nouvelles parties du monde. Dans Soul Reaver, en l'occurrence, lors d'une rencontre avec une créature puissante comme l'un des 5 autres lieutenants de Kain, si le combat tourne en votre faveur, vous pourrez vous approprier les pouvoirs de l'ennemi en absorbant son âme ! Vos nouveaux pouvoirs ne seront cependant pas apparents, ce sera à vous de vous rendre compte que désormais, vous n'êtes plus vulnérable à l'eau, par exemple ou encore que vous pourrez vous servir de nouvelles griffes pour grimper.

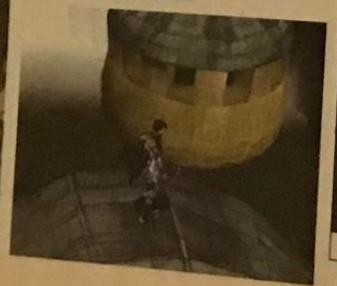
S'IL N'Y AVAIT QUE ÇA...

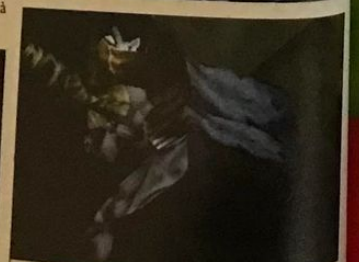
Soul Reaver est articulé autour de la dualité des plans d'existence, de la supériorité du personnage incarné et d'une ambiance méchamment accrocheuse. Mais les bonnes idées sont encore légion... Ne ratez pas le Making Of complet du prochain numéro, vous y découvrirez de nouvelles photos, et de nouveaux éléments sur le jeu et ses créateurs. Un conseil : commencez à économiser et préparez-vous pour mars !

Soul Reaver sur le Net, c'est à http://www.crystald.com



Lorsque vous aurez acquis de nouvelles capacités de nouveaux recoins du monde auparavant leurs portes à votre soif de vengeance.

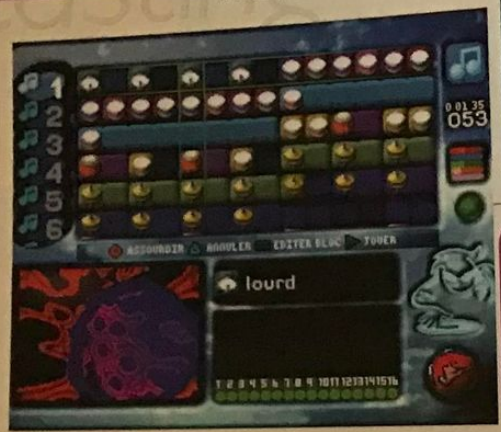




La possibilité qu'a le joueur de modifier la caméra comme bon lui semble permet de voir facilement l'action sous n'importe quel angle.

RAYMAN
OFFREZ-VOUS LA LÉGENDE DES JEUX VIDÉO !
169F*
RAYMAN
Ubi Soft
PlayStation
DISPONIBLE SUR PlayStation. ET PC
PlayStation
Windows CD-ROM PC
→ http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23 Frs/min)
3613 Ubi Soft
Ubi Soft
MCM
NRJ

Par Kendy Ty



La sélection en vert vous permet de copier et de coller une séquence où vous le désirez.

En pressant sur la touche R2, les clips passeront en plein écran !

Sur la track-list, vous pourrez superposer vos instruments, sachant que les sons s'additionnent sans se recouvrir.

MUSIC

Editeur : Codemasters - Déjà disponible

LE JEU QUI VOUS RENDRA CELEBRE...

Disponible actuellement dans le commerce, Music est un titre résolument à part. Loin d'être un jeu, ce programme vous invite à créer vos mélodies techno.

Les clips s'éclairent de la même manière que les musiques. Chaque scène représente un thème différent.

Pour plus de fun, deux DJ's peuvent rejouer votre morceau. Qui c'est qui décide de jouer ?

Pour ceux qui auraient manqué la rubrique Casting du mois dernier, nous vous rappelons que Music est le premier logiciel de création musicale sur la PlayStation destiné aux amateurs de mélodies électroniques. Un titre bien surprenant...

UN OUTIL SIMPLE ET PUISSANT

S'adressant plutôt aux fanas de house et de techno, Music pourra séduire les joueurs artistes dans l'âme. Proposant une interface conviviale et très aisée, toutes les opérations s'effectuent sur les boutons de la tranche du paddle. Le concept est fort simple : vous bénéficiez d'une bibliothèque constituée d'environ deux milles samples dans laquelle vous pouvez piocher librement des échantillons pour composer votre morceau. Ces samples sont classés par instrument (percussions, lignes de basses, effets...) et possèdent le mérite d'être concordants pour pouvoir se marier parfaitement entre eux, sans choquer l'oreille. Lorsque vous éditez un échantillon, il suffit de poser votre icône sur la track-list (la grille) pour qu'une mesure (de type binaire) soit élaborée. C'est simple ! C'est pourquoi les novices pourront, aussi bien que les initiés, rivaliser avec les plus grands DJ ! Pour ceux qui voudraient explorer plus loin les limites de leur créativité, un mode éditeur de riffs vous permettra même de créer de nouveaux samples, en partant des échantillons de base. La classe ! Dotées de 16 pistes stéréos, la durée maximum de vos oeuvres sera de 45 minutes, le tout tenant sur seulement un bloc de votre Memory Card ! Cette performance s'explique par le fait que la console joue toutes les mélodies en temps réel, ce qui a le mérite de minimaliser la taille des données sauvées. Sieur Codemasters a pensé à tout...

DES CLIPS ET DES BULLES...

Pour apporter une touche finale à votre bijou symphonique, rien de mieux que d'y ajouter un petit clip bien «space» pour impressionner la galerie et parodier les clips de la Six, le samedi soir. Pour cela une option judicieuse élabore aléatoirement un clip à base de polygones et d'effets de lumières bien strange. Sinon, si vous êtes du genre exigeant et obtu à toutes représentations graphiques non issues de votre cerveau, vous pourrez, de la même manière que votre œuvre musicale, construire manuellement votre petit film, en plaçant les différents fragments d'effets graphiques sur une track-list. Bien entendu, le cumul des fonds vidéos est autorisé, ce qui vous permet diverses fantaisies comme, par exemple, placer des formes 3D sur un fond étoilé en rotation ! Le résultat est de très mauvais goût mais quoiqu'il en soit l'effet est garanti !

QUAND LA CELEBRITE VOUS PEND AU NEZ

Qui sait ? Peut-être que Music sera le jeu qui vous apportera gloire et argent ! En attendant, rien ne vous empêche de jouer les Laurent Garnier en herbe, en espérant que votre tour viendra ! Music est donc un logiciel avec lequel il faudra compter dans la hotte de Noël, pour rester branché, d'autant plus qu'un second CD de samples est annoncé par Codemasters, pour compléter celui-ci !

Par Dave Martinyuk

PETER KITSCH

SON NOUVEAU CLIP ?

IN-DIS-PEN-SA-BLEUUU... *

Fermez les yeux et souvenez-vous. 1996. Un clip, des extraits de cinématiques de Tekken 2, une voix monocorde et une chanson au refrain entêtant qui reste dans les têtes : ABC pour Casser. C'est Peter Kitsch qui débarque. Deux années plus tard, il frappe encore...

Les jeux vidéo ne sont plus une simple mode. Ils représentent un mode de vie et se sont intégrés dans notre existence de tous les jours. Fort de ce fait, Peter Kitsch, artiste au nom ad hoc, se jette dans la brèche ouverte par le phénomène PlayStation et intègre des images de Tekken 2 à son clip d'ABC pour Casser (ah ah ah-ah-ah, pour casser avec toi, il faudrait l'alphabet tout entier...). Le résultat fut divertissant - et surtout rigolo pour ceux qui connaissaient le jeu - mais guère enthousiasmant, les cinématiques étant intégrées sans grand art dans le clip. Avec Number One, son nouveau clip que vous allez avoir l'occasion de découvrir à la télévison française, l'histoire se répète, mais un soin particulier a été apporté à la transition entre scènes cinématiques et scènes réelles. Cette fois, c'est Colony Wars II qui a été choisi. On retrouve donc l'ambiance space opera, les grands vaisseaux qui se tirent dessus, les personnages en uniforme... Peter incarne Martens, le pilote du jeu. On le retrouve à l'intérieur d'un vaisseau, entouré de jolies filles en tenue euh... «space» (un peu le genre des hôtesses du 5ème Elément - souvenez-vous des costumes de JP Gaultier) et les couleurs, l'atmosphère, respectent assez celles des cinématiques. Les transitions sont beaucoup moins brutales et le tout possède une certaine cohérence. Maintenant, le style kitsch de Peter est un élément chaotique déterminant. Les filles se trémoussent comme des danseuses topless dans un bordel de luxe (vous savez, celles qui se dandinent sur des tables, accrochées à deux mains à une barre d'acier) et leur côté guerrier n'est pas crédible une seule seconde. Mais bon, ça, c'est voulu. Du côté des paroles, Peter fait toujours dans le jeu de mots plus ou moins bien trouvé et après la déclinaison de l'alphabet, ce sont des extraits de chansons connues qui sont ici utilisés. Exemple :

«Annie aime les sucettes,
mais c'est toi qu'est dans mes p'tits papiers,
Félicie aussi, mais c'est une femme libérée,
Y'en a des groupies du pianiste,
Avec des yeux revolvers,
Sur les photos d'ma playlist,
Y'a qu'une seule partenaire particulière
Refrain
T'es ma number one, baby (sur ma playlist),
ma number whoua-aneu...»

Le tout étant débité sur le ton monocorde tendance «ici Jean-Pierre Gaillard à la Bourse de Paris» tellement propre à Peter. Maintenant c'est vrai que ça peut avoir son charme. Il aurait fallu montrer le clip à une fille. Tout ça pour dire que bon, c'est rigolo, mais qu'il ne suffit pas d'intégrer de jolies cinématiques pour faire un bon clip. Et surtout une bonne chanson, ou alors c'est peut-être un peu trop décalé et novateur pour un esprit étriqué comme le mien. C'est peut-être du troisième degré au-delà de mes limites de compréhension. Je ne sais pas...

* Ok c'est pas vrai, je plaisante.

Leçon n° 1

Quand on parle à un prof, on met des gants.

RIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE

Sur PlayStation, tu vas trouver ton maître.

CAPCOM

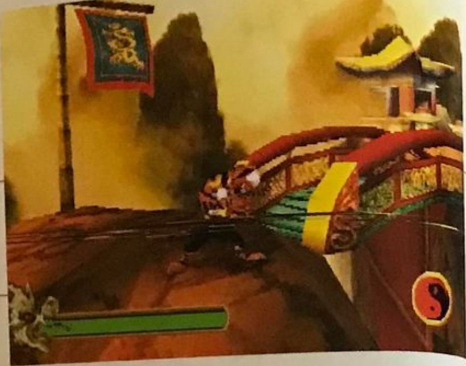
Virgin INTERACTIVE ENTERTAINMENT

PlayStation

© CAPCOM CO. Ltd. 1997, 1998. © CAPCOM USA, Inc. 1997, 1998. All rights reserved. RIVAL SCHOOLS is a registered trademark of CAPCOM CO. Ltd. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO. Ltd. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

TAÏ FU

LA FUREUR DU TIGRE



Editeur : Dreamworks Interactive - Disponibilité : février 99

Les studios hollywoodiens de Dreamworks continuent leur avancée sur le terrain du jeu vidéo. Taï Fu ne devrait cependant pas créer l'événement.

Taï Fu sera le quatrième titre de Dreamworks Interactive après le délirant Skull Monkeys, l'injouable Lost World et le sympathique Small Soldiers. L'univers de Taï Fu est particulier puisqu'il met en scène des animaux adeptes des arts martiaux dans l'univers de la Chine ancienne. Vous incarnez un tigre rodé aux techniques redoutables du kung-fu qui part à la recherche de l'héritage perdu de ses ancêtres. Pour regagner son honneur, il va devoir affronter et battre les différents clans qui composent la dynastie du maître Dragon. Pour cela, il utilisera ses griffes, ses crocs ainsi que ses pouvoirs magiques. Il pourra lancer une attaque dévastatrice qui purgera tout l'écran ou léviter, après un saut, pour atteindre des plates-formes au loin. Comme dirait Alain Bougrin Dubourg : «Ça, c'est de la puissance animale !»

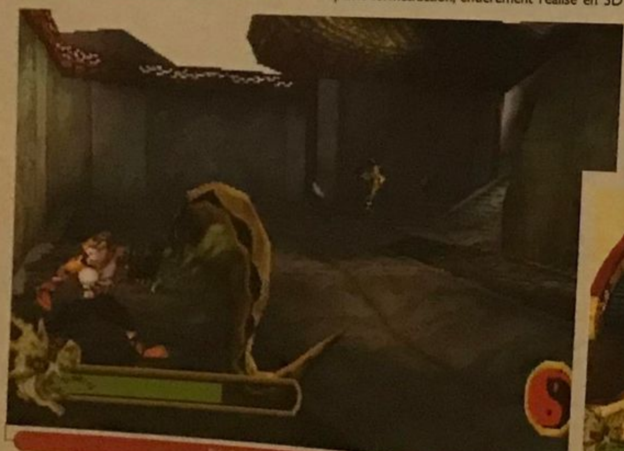
Taï Fu possède une super attaque qui prend tout l'écran

A PIED, PAR LA CHINE...

Le futur titre de Dreamworks vous proposera un petit voyage oriental bien sympathique. Ce soft de plates-formes/action, entièrement réalisé en 3D et doté d'un moteur très performant, utilise un mode à la troisième personne. Les changements de caméra s'effectuent automatiquement, selon la position de votre personnage dans le décor, un peu comme dans Pandemonium. A la différence qu'ici le jeu autorise une véritable liberté de mouvement, ce qui vous permet d'appréhender un chemin de plusieurs manières. Pour l'instant, le soft est loin d'être terminé et ne propose que des niveaux inachevés et des ennemis sans réelle Intelligence Artificielle. Si, techniquement, la version que nous avons eue entre les mains augure d'une 3D d'excellente qualité, il n'en est pas de même pour la maniabilité. En effet, si Taï Fu est très maniable dans ses déplacements, lors des combats, il a tendance à frapper dans le vide du fait qu'il ne «locke» pas ses ennemis. De plus, les coups se déclenchent avec beaucoup de retard et les attaques semblent imprécises. Espérons que ces défauts disparaîtront lors de la version finale... En fait, seul l'avenir nous révélera précisément ce qu'il adviendra des aventures du cousin du roi de la jungle. Alors patience !

Fourmiz, le dernier film animé de Dreamworks

Dans la même veine que Toy Story de Disney, l'alliance Spielberg-Geffen-Katzenberg fera sortir, sur les grands écrans, un film animé en images de synthèse tiré d'une ancienne B.D. américaine. Antz raconte l'histoire de Z la fourmis qui décide d'aller à l'encontre de l'ordre établi par la colonie, pour affirmer son individualité. A la différence des productions Disney, Antz s'adressera à un public plus mûr. En effet, les thèmes abordés et le scénario ne sont pas dénués de réflexion. De plus, des acteurs célèbres comme Sharon Stone, Stallone, Woody Allen et bien d'autres, prêtent leur voix aux protagonistes du film... dans sa version originale. Un petit bijou audiovisuel qu'il ne faut pas manquer !



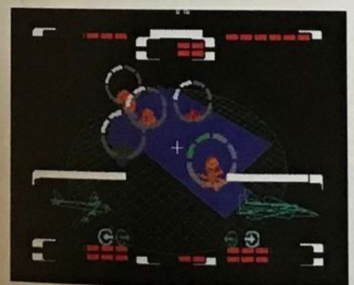
Des cobras armés vous attaquent au bâton !

Votre tigre est un pratiquant de la lévitation !

GLOBAL DOMINATION

Editeur : Psygnosis - Disponibilité : février 99

Psygnosis touche à tous les genres. Cette fois, il s'agit de stratégie. Enfin, c'est vite dit. Disons que sur un prétexte à la stratégie, nous trouvons un jeu d'action.



Ce mix curieux de shoot et de stratégie rappellera sûrement d'excellents souvenirs aux cinéphiles et aux fans de l'agent 007. Vous vous souvenez très certainement de cette scène de Never Say Never Again (Jamais Plus Jamais) où Sean Connery et Klaus Maria Brandauer s'affrontent en jouant à World Domination, une sorte de jeu vidéo ? Séparés par un énorme globe terrestre holographique, Bond et Largo se livraient une guerre totale à grand coup de missiles balistiques virtuels. Chaque perte d'un territoire sanctionnait le joueur par une décharge électrique de forte puissance ! Eh bien, Global Domination s'inspire largement de ce passage cinématographique culte. Le scénario se déroule dans un futur proche où la stabilité politique n'est plus qu'une chimère. Vous tenez le rôle d'une jeune recrue de l'ULTRA (Universal Tactical Response Attack), une sorte d'organisation spécialisée dans les opérations militaires de grande envergure qui loue ses services aux pays les plus offrants. Le but du jeu est d'empêcher la WOE, une organisation concurrente, d'étendre sa domination sur les ressources des états et de semer le chaos. La version def' de Global Domination proposera une vingtaine de missions, un large choix logistique (plusieurs catégories d'armes navales, terrestres et aériennes), un éditeur de missions et un mode 2 joueurs. Reste à savoir maintenant si le mélange des genres ne se fera pas au détriment de l'aspect tactique.

Leçon n° 2

Pour les travaux manuels, le port du casque est facultatif.

RIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE

Sur PlayStation, tu vas trouver ton maître.

CAPCOM

Virgin Interactive

PlayStation

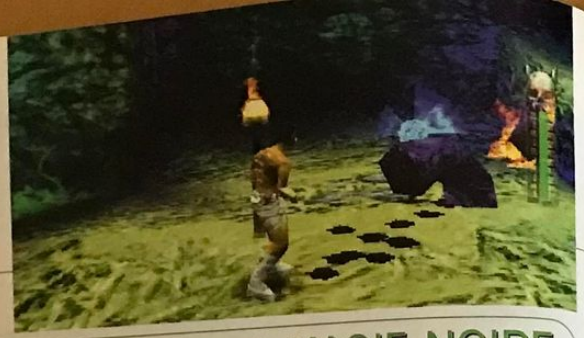
© CAPCOM CO. Ltd, 1997, 1998. © CAPCOM USA, Inc. 1997, 1998. All rights reserved. RIVAL SCHOOLS is a registered trademark of CAPCOM CO. Ltd. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO. Ltd. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

REFLEXION FAITE

Par François Donatien

AKUJI

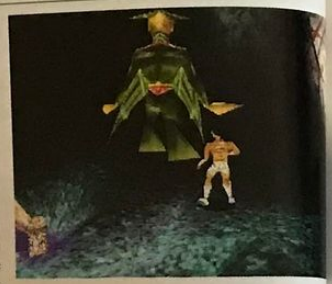
LARA CROFT AU PAYS DE LA MAGIE NOIRE



Editeur : Crystal Dynamics - Disponibilité : printemps 99

Le vaudou, voilà bien un thème que le jeu vidéo n'avait pas encore exploité sur console. Akuji vous emmène au pays de la magie noire.

Lara Croft semble avoir de nombreuses progénitures, et Akuji en fait partie. Cette fois-ci, la pulpeuse héroïne cède la place à un prêtre vaudou qui a été envoyé dans les limbes de la mort par son ignoble frère. La tâche lui incombe de sortir de ce monde et de récupérer son âme ainsi que celle de son amie Kesko. De la jungle obscure aux temples sanguinolents de tous les côtés, en passant par des ruines hantées, l'univers haïtien traditionnel du vaudou se retrouve ici représenté, ce qui n'est pas sans installer une ambiance très pesante et empreinte de mysticisme. Les gerbes de sang, tout comme les «faucheuses» pourront faire frissonner les âmes les plus sensibles !

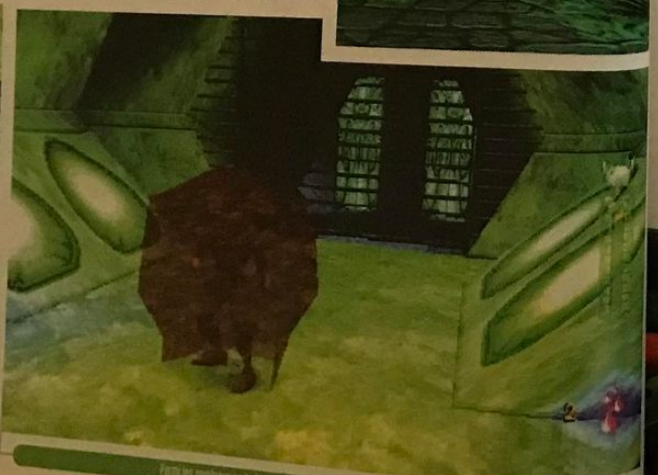


gie noire se trouvent au programme. De plus, l nombre et la taille des niveaux accapareront u temps non négligeable, tous les joueurs acharné Bref, rien de bien nouveau, si ce n'est que, pour l deuxième fois - après Spawn - le héros incarn est un black. Cependant, au regard des première versions reçues, l'ambiance gore et lugubre, et réalisation correcte sans plus, auront sans dou du mal à imposer Akuji face aux pointures du ge re. Lara peut dormir tranquille.

UNE AME, ÇA VAUDOU

L'OR DU MONDE

L'univers 3D de ce jeu utilise le même moteur que le sémillant Gex 3D du même éditeur. A une différence près, c'est que les jolis lapins et carottes du premier se sont transformés en d'infâmes mutants, revenants et autres fantômes à la tête de mort. Manipulations de leviers, sauts au millimètre et, bien sûr, une pleine marmite de ma-



Parmi les nombreux sorts à disposition, le bouclier de sang sera d'un grand secours.

Le black power

La bande dessinée et le comics U.S. en particulier regorgent, il y a quelques années, le bon de remarquer de tous les héros blancs. Conscients que l'humanité possède différentes nuances et que les personnages black ou hispaniques pouvaient aussi animer et retrouver dans les pages de Marvel ou Dc Comics, les éditeurs se sont alors attelés à créer des héros issus de diverses cultures. C'est ainsi que Spawn a vu le jour grâce à Todd McFarlane. Le jeu vidéo suit aujourd'hui la même voie. L'universalisation du phénomène oblige les créateurs à prendre en compte les différentes cultures. Une façon comme une autre d'exercer le genre contre les préjugés.

Par Kendy Ty

MILLE ET UNE PATTES

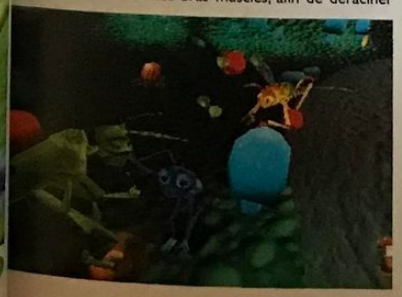
Editeur : Disney Interactive - Disponibilité : février 99

Pas de Mulan, le dernier long métrage Disney en jeu vidéo, mais un Mille et une Pattes, suite technique de Toy Story. Une histoire de fourmis vue par Pixar.

Depuis la sortie du film Fourmiz des studios Dreamworks, le petit insecte rouge n'en finit pas de créer de nouveaux émules. Ce qui explique peut-être le récent engouement des ateliers Disney pour ces infimes créatures.

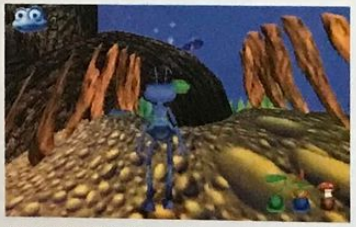
FLIK, LA FOURMI DE CHOC !

Disney Interactive ne créera pas la surprise, en nous proposant, une fois de plus, un jeu de plates-formes, après l'excellent Hercules. Mille et une Pattes est directement tiré du film d'animation en images de synthèse Bug's Life, prochain canon cinématographique dans la même veine que Toy Story ou Fourmiz chez Dreamworks. Pour en venir au jeu, le titre s'annonce déjà plutôt réussi, même si la maniabilité est pour l'instant un peu approximative en ce qui concerne la gestion des sauts. Comme vous l'aurez facilement compris, le héros est une fourmi qui répond au doux nom de Flik. Notre ami possède la faculté de balancer des projectiles (à «direction assistée» comme dans MediEvil) ou d'effectuer des attaques rodéo en atterrissant, à l'aide de son arrière train, sur les ennemis pour se défendre. Sans oublier qu'il pourra aussi user de ses bras musclés, afin de déraciner



Mille et une Pattes, le film

A Bug's Life est, en ce moment, sur les grands écrans américains ! Tout comme Fourmiz de Dreamworks, le film est en images de synthèse et explore le même univers au pays des insectes. Les similitudes s'arrêtent ici : le film animé de Disney/Pixar se veut destiné aux plus jeunes. Sachez juste que les sauterelles sont les méchants de l'histoire et que Flik, la fourmi, sera le gardien protecteur de sa fourmilière. Je vous rassure tout de suite, on est bien loin des cruels insectes de Starship Troopers...



des oignons (si si !) et de s'en servir comme d'une arme supplémentaire de jet ! Flik plus fort que Duke Nukem ? Pourquoi pas…

UNE REALISATION QUI PROMET

Si le concept de Mille et une Pattes ne sort pas des sentiers battus du genre, en revanche, son étonnante réalisation technique en surprendra plus d'un. En fait, son moteur 3D fait penser à celui de Spyro avec, en plus, des effets de perspectives bien plus réussis ! Par ailleurs, le titre garantit aux joueurs une totale liberté de mouvements (qu'on ne retrouve pas dans Crash), ce qui lui confère une réelle profondeur spatiale. Les ambiances ne sont pas en reste puisqu'il suffit d'admirer l'aspect glacial des stages souterrains pour se rendre compte de la qualité des graphismes et de tous les soins prodigués par les studios Disney ! Bénéficiant de la désormais classique caméra libre pour estimer les distances et de plusieurs représentations, les plus exigeants d'entre vous ne pourront qu'apprécier l'attention apportée par les concepteurs pour rendre la prise en main des plus agréables. Destiné à un public très jeune, il faudra cependant patienter jusqu'à février 99 pour les améliorations… et le travelling final !

Leçon n° 3

On ne joue pas dans l'infirmerie, même avec l'infirmière.

RIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE

Sur PlayStation, tu vas trouver ton maître.

CAPCOM

Virgin INTERACTIVE

PlayStation

© CAPCOM CO. Ltd. 1997, 1998. © CAPCOM USA. Inc. 1997, 1998. All rights reserved. RIVAL SCHOOLS is a registered trademark of CAPCOM CO. Ltd. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO. Ltd. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Par Julien Chièze

MONKEY HERO

UNE AVENTURE POUR LES PLUS JEUNES

Editeur : Take 2-Disponibilité : décembre 98

Un jeu d'action et d'aventure sur PlayStation ? Cela faisait longtemps qu'on attendait du neuf. Monkey Hero parviendra-t-il à relever le défi ?

Tout le monde s'accorde à dire que les hommes descendent des singes ! Il n'y a donc aucune raison d'être éberlué lorsqu'on se rend compte que le personnage principal de Monkey Hero n'est autre qu'un primate ! Oui, mais Monkey, notez le caractère original du nom, n'est pas un singe ordinaire. En effet, cette petite boule de poils porte un costume traditionnel japonais et maîtrise les armes blanches (bâton, lance, masse d'arme, etc) aussi bien qu'un ninja, ce qui, vous en conviendrez n'est pas si courant. A la fois proche et distant de Mowgli, Monkey se révèle donc être un véritable petit d'homme que ne renierait pas Kipling. Une chose est certaine, le destin de Monkey n'a rien de commun.

Les couleurs et les textures font décidément bon ménage

LE QUOTIDIEN DU HEROS

Monkey a beau être fort courageux, la tâche qui lui incombe s'annonce particulièrement corsée. Comme d'habitude, vous incarnez l'unique espoir d'un royaume en proie à de mystérieux maléfices.

Monkey devra donc parvenir à retrouver les huit chapitres manquants du Livre d'histoires magiques afin de rétablir l'harmonie entre trois mondes. Croyez-moi, la route sera aussi longue que truffée d'obstacles ! Plus de 16 donjons à explorer, près de 45 ennemis différents allant du simple escargot au magicien de l'ombre, le tout sur plus de 2 500 écrans de jeu, il y aura de quoi faire. Vous l'aurez compris au vu des quelques images qui agrémentent cette page, Monkey Hero est un jeu d'aventure dans la veine de Swag Man. L'action se déroule dans des décors en 3D délimités en zone. A l'intérieur des différents passages, vous devrez souvent solliciter vos réflexes lorsqu'il vous faudra combattre (c'est un bien grand mot en l'occurrence) vos ennemis, ou bien faire appel à la réflexion quand il s'agira de résoudre des énigmes. A ce stade du développement, malgré des niveaux colorés et mignons, Monkey Hero se révèle assez moyen. Trop lent et peu novateur, le destin de ce petit jeu est pour le moment des plus incertains. Mais les singes sont des êtres malins, alors pourquoi pas une surprise de dernière minute ?

En concentrant votre énergie, vous pourrez planer durant un bref instant

L'envolée de Blam !

Fondé par un couple de vétérans de l'industrie du jeu vidéo, Jeronimo Barrera et Jay Minn, Blam ! a vu le jour en avril 1995. A ses débuts, la boîte californienne a profité du savoir-faire de ses membres en matière de pré-production, de gestion des plannings afin d'assister d'autres studios de développement. Mais au cours de cette période, les ingénieurs de Blam ! n'en sont pas pour autant restés inactifs. Loin de là ! Ils se sont attelés à la création de leur propres outils de développement. Désormais, la jeune équipe de Blam ! est fin prête pour se lancer vérita blement dans l'aventure. Bon courage les gars !

Par Grégory Szriftgiser

MONACO GRAND PRIX

RACING SIMULATION 2

Editeur : Ubi Soft - Disponibilité : janvier/février 99

Un concurrent de taille pour F1' 97 ! Enfin, du moins peut-on le supposer au regard des premières informations qui nous sont parvenues sur ce Monaco GP.

Les photos ne sont malheureusement pas très convaincantes... Espérons que, graphiquement, la version finale sera plus présentable !

Modifier l'allure de son cockpit grâce à l'éditeur de map... Ça ne sert pas à grand-chose, mais c'est la grande classe !

Après la grosse déception que fut Formula One 98, qui laisse la version 97 leader incontesté en matière de course de F1 sur PlayStation, c'est au tour de Monaco Grand Prix de tenter le coup sur la console de Sony. Et sur le papier, Monaco GP 2 est, en effet, impressionnant.

POUR LES FANS DE F1 REALISTE

Monaco GP 2 s'adresse, avant tout, à ceux qui désirent retrouver, dans un jeu, tous les éléments de la réalité. Jugez plutôt. Sur le plan technique, le programme gère chaque variable des véhicules (aérodynamisme, moteur, réglages, etc.) et des pilotes, pour donner non seulement une I.A. optimale mais aussi des sensations réellement modifiées selon la monoplace choisie. Evidemment, les conditions météo ajoutent autant de variables supplémentaires. Mais, pour le coup, pas encore de quoi s'ébahir. De nombreux autres points sont, au contraire, une grande première : l'intégralité des règlements officiels est prise en compte, aussi bien les commissaires de course que les drapeaux où la règle des 107 % (temps de référence minimal qu'il faut avoir pour être sur la grille à l'issue des qualifications) ! Comme le dit le communiqué : on ne transige pas avec la réalité...

Outre les 16 circuits prévus, auxquels il faut ajouter 11 écuries, 22 voitures et 22 pilotes, vous aurez accès à des analyses télémétriques précises et simples d'utilisation. Divers conseils et assistances ont été prévus pour vous aider à devenir un pro, y compris côté réglages (certains étant modifiables durant la course). Un mode spécial et réellement intéressant vous proposera de débuter au niveau amateur dans une petite écurie, pour évoluer, au fur et à mesure de vos victoires, jusqu'au podium mondial.

Pour finir, la, ou plutôt les cerises sur le gâteau : la possibilité de jouer à 4 en link (2 par écran) et un éditeur de map pour personnaliser voitures, cockpits, circuits et menus ! Reste à voir la bête tourner, ce que nous attendons, bien sûr, avec impatience... Formula One n'a qu'à bien se tenir !

Leçon n° 4

Comment distribuer des patates à la cantine.

Sur PlayStation, tu vas trouver ton maître.

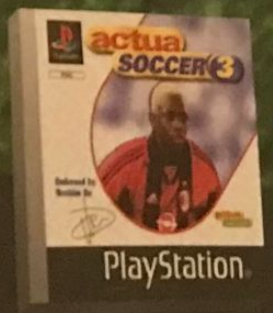
CAPCOM

Virgin INTERACTIVE

PlayStation

© CAPCOM CO. Ltd. 1997, 1998. © CAPCOM USA, Inc. 1997, 1998. All rights reserved. RIVAL SCHOOLS is a registered trademark of CAPCOM CO. Ltd. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO. Ltd. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Depuis qu'il s'entraîne avec Actua Soccer
personne ne peut arrêter Ibrahim



actua SOCCER 3

Le football grande vitesse.

PlayStation

INFOGRAMES
FRANCE

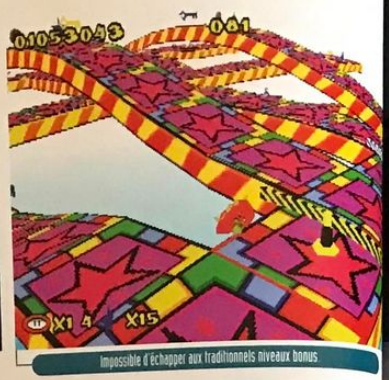
Gremlin
INTERACTIVE

Plus de 450 équipes professionnelles répertoriées dans 25 pays.

Réglez la vitesse du jeu et le niveau de vos adversaires.

Un éditeur de joueurs et de compétition.

and Playstation are trademarks of Sony Computer entertainment Inc. © 1998 Gremlin Interactive Ltd. All rights reserved. © Actua ' is a registered trademark of Gremlin Interactive Ltd. Crédit photo : Steven E. Sutton, Image Bank



Impossible d'échapper aux traditionnels niveaux bonus

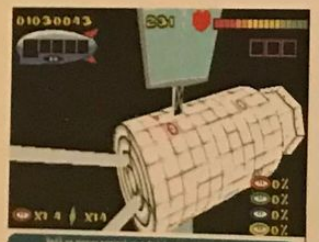
LIVE WIRE !

220 VOLTS DE DELIRE !

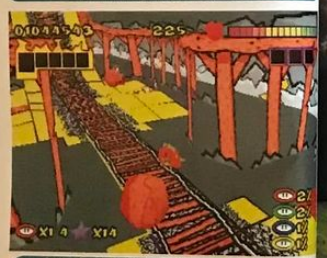
Editeur : SCI/CODE MONKEYS - Disponibilité : 22 janvier 99

Les embouteillages en énerveront plus d'un !

Plutôt que de se heurter à la déferlante des jeux de caisses, certains éditeurs tentent de jouer la carte de l'originalité. Live Wire ! nous convaincra-t-il pour autant ?



Voilà un niveau original, rien de tel pour perdre ses repères !



En plus de colorer ses lignes, il faut aussi éviter les pierres qui déboulent de nulle part

Live Wire ! entre dans la catégorie de ces jeux qui partent d'un concept simple et qui naviguent entre action et réflexion. Dans un monde en 3 dimensions constitué de carrés, il va falloir entourer ces unités avec votre couleur afin que celles-ci deviennent vôtres en se retournant. Le gagnant est celui qui possède le plus de territoires. Vous ne serez pas seul à jouer, un ami pourra vous affronter avec d'autres adversaires contrôlés par la console (mais on annonce un mode link pour 4 joueurs humains). Il est bien sûr possible de passer sur les lignes des autres et ainsi d'effacer leur travail s'ils n'ont pas encore terminé leur périmètre, ce qui donne lieu à de petites mesquineries. Mais ce n'est rien à côté des innombrables bonus : fusiller l'adversaire, effacer tout son travail, lui mettre la tête en bas… rien ne lui sera épargné !

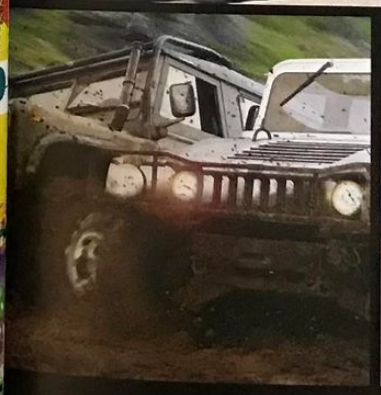
«IL ME FAIT TOURNER LA TETE...»

Le jeu va à 100 à l'heure et il est parfois difficile de s'y retrouver dans ces mondes tortueux. Le changement de vue s'avère alors très utile pour se diriger vers les bonus. Mais ces performances de rapidité et de 3D sont accompagnées de quelques ralentissements sur la version présentée. Live Wire ! se compose d'une centaine de tableaux au total, répartis dans 5 univers différents qui possèdent chacun leurs particularités : l'espace propose des niveaux sphériques et même une mini-version de Space Invaders ; la fête foraine renferme des manèges à éviter ; le Far West consiste surtout à tirer sur les autres, etc. Live Wire ! rappelle un peu la série des Bomberman, en y mettant une petite touche d'originalité et de fun.

Rien de tel que la provoc'

Si le studio de création Code Monkeys demeure peu connu, si ce n'est pour les versions Game Boy de jeux antiques (Centipèdes, Asteroids, ...) et pour Turrican sur Megadrive, SCI a, pour sa part, réussi un coup marketing. En effet, Carmageddon, course gore qui ouvre allégrement dans le cyberespace incorrects avant fait, à son époque, sortir de leurs gonds nombre d'amis de la Prévention Routière. Si bien que le deuxième volet ne devrait plus tarder !

SORTEZ DES SENTIERS BATTUS



ET PILOTEZ VOTRE 4X4 DU BOUT DES DOIGTS

PlayStation
PC CD

www.accolade.com
ACCOLADE

casting

CASTING

Par Edouard Duchamp

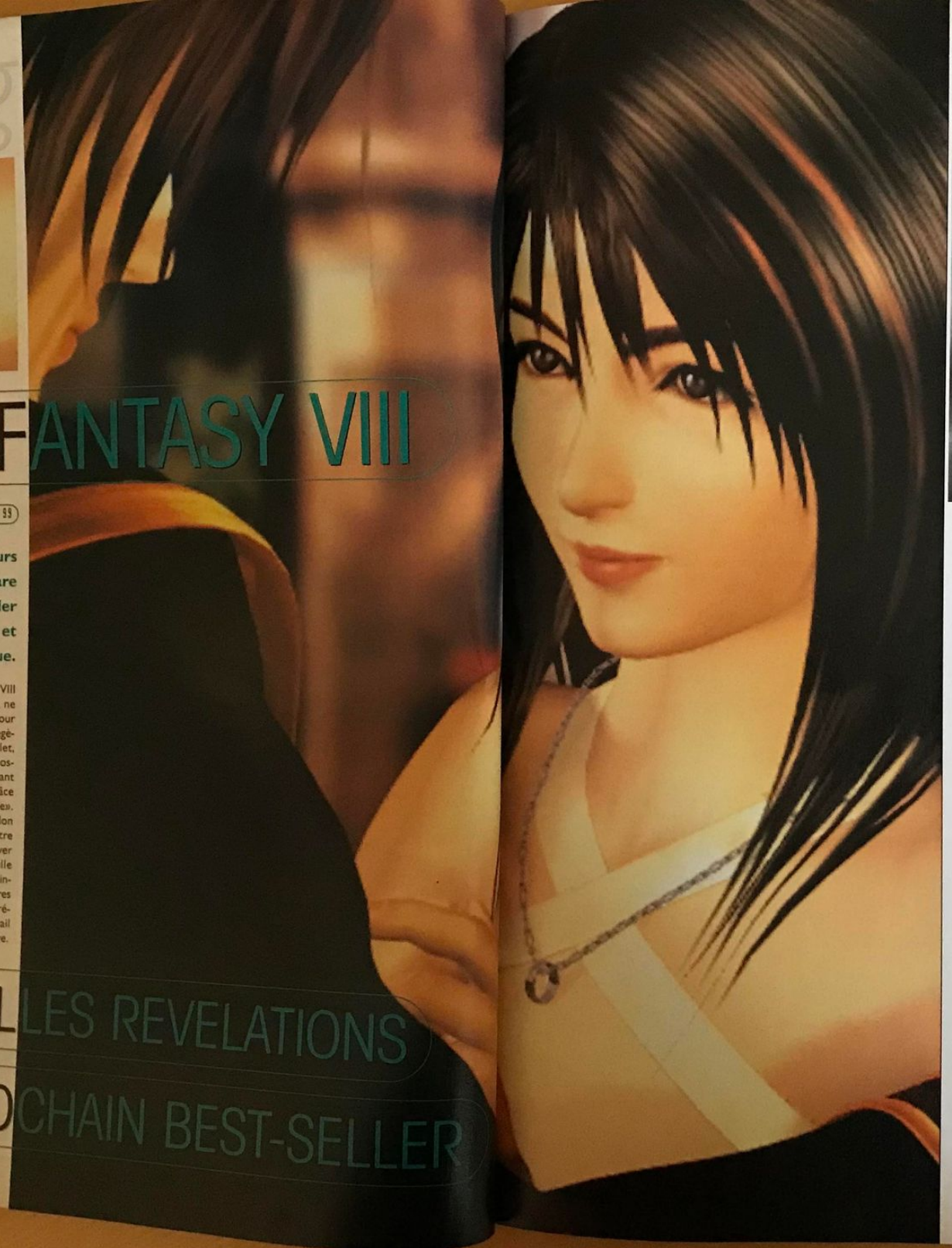
FINAL FANTASY VIII

Editeur : Square - Disponibilité au Japon : 11 février 99

Après avoir fait rêver les joueurs du monde entier, Square s'apprête à nouveau à mêler popularité, rentrées d'argent et beauté graphique.

Les dernières nouvelles de Final Fantasy VIII se sont enfin laissées saisir. Tout, désormais, ne devrait plus être qu'une question de mois, pour sa version française. Le système de jeu, qui a légèrement changé par rapport au septième volet, ainsi que le scénario, ont été révélés. Il sera possible de personnaliser ses héros, en choisissant soi-même leurs points forts et faibles, et ce, grâce à une méthode dite de «croissance contrôlée». Les personnages évolueront différemment selon l'équipement que vous aurez sélectionné. Autre nouveauté sympathique, on pourra aussi élever ses chocobos, via la Pocket Station (nouvelle Memory Card disponible au Japon avec écran intégré) ce qui permettra d'emporter ses montures avec soi. Pour le reste, nous vous laissons apprécier, sur ces quelques clichés, l'immense travail graphique dont les programmeurs ont fait preuve.

DE NOUVELLES REVELATIONS SUR LE PROCHAIN BEST-SELLER



3615 * 2,23 F la mn

Attention CHUTE de PRIX

Consol Plus

Non le père Noël n'est pas une ordure !

Frais de port gratuit*

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

Le plus gros catalogue de jeux sur Minitel 7 jours sur 7 - 24h/24

Rachat cash de jeux d'occasion

Paiement en 48 h*

* à compter de la date de reception

Le meilleur serveur VPC sur le 36 15 depuis + de 5 ans

PLAYSTATION

BEST OF

TEST DRIVE 5	329 F
TAI CONCERTO	329 F
TOMB RAIDER 3	349 F
COOL BOARDER 3	349 F
CRASH BANDICOOT 3	349 F
TOCA TOURING CAR 2	349 F
ODDWORLD	349 F
WILD ARMS	349 F
FIFA 99	349 F

COLONY WARS 2	349 F
NBA LIVE 99	349 F
YANNICK NOAH TENNIS	349 F
X-MEN VS STREETFIGHITER	349 F
BREATH OF FIRE 3	349 F
RIVAL SCHOOL	349 F
APOCALYPSE	349 F

toujours dispo

SPYRO	349 F
FORMULA ONE 98	349 F
O.D.T.	349 F
NINJA	349 F
TENCHU	349 F

JEUX D'OCCASION PSX

99 FRANCS

COOL BOARDERS
DESTRUCTION DERBY 1
DESTRUCTION DERBY 2
DISRUPTOR
DIE HARD TRILOGY
FADE TO BLACK
FIFA 97
LEGACY OF KAIN
LITTLE BIG ADVENTURE
LOST WORLD
NBA LIVE 97
PANDEMONIUM
SOVIET STRIKE
TEKKEN
TOCA TOURING CAR
TOMB RAIDER
V.RALLY
WARCRAFT II
ODDWORLD
RESIDENT EVIL 1
CRASH BANDICOOT 2

199 FRANCS

BOUCLIERS DE QUETZALCOATL
FINAL FANTASY 7
FORMULA KART
MOTORACER
RAGE RACER
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT
TOMB RAIDER 2

249 FRANCS

MARVEL SUPER HEROES
NEED FOR SPEED 3
RESIDENT EVIL 2

CECI N'EST QU'UN EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE ...

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (+ajouter 30 F)

Playst 12/ 98

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

REMAKE

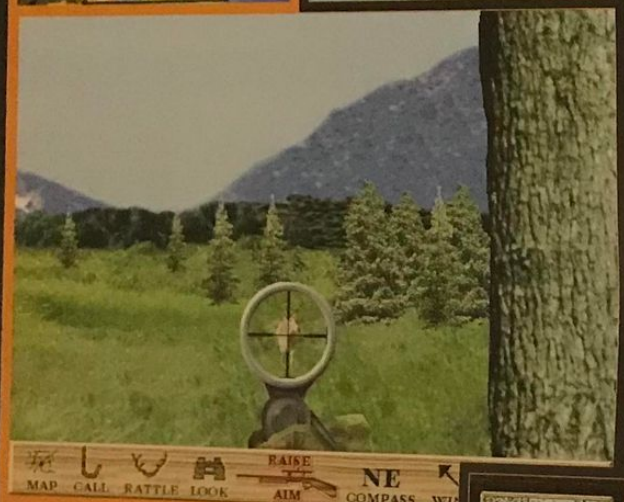
Par Julien Chièze

QUELQUES CURIOSITÉS CE MOIS-CI, HISTOIRE DE NOUS PROUVER, S'IL EN ÉTAIT BESOIN, QUE LA PLAYSTATION N'A PAS FINI DE NOUS SURPRENDRE.

STREET Fighter n'est pas mort ! BAMBI non plus !

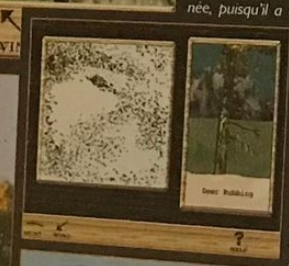
STREET FIGHTER ZERO 3

La série des Street Fighter n'est décidément pas prête de s'achever ! Dans ce nouvel opus baptisé avec délicatesse et originalité, Street Fighter Zero 3, de nombreuses options ont été incorporées exclusivement pour la version PlayStation ! Parmi les plus significatives (je vous évite les détails du genre modifications de couleurs, de tenues, etc.), on notera la possibilité de sélectionner, d'entrée de jeu, les différents persos cachés de la version arcade, la prise en compte du Dual Shock afin de vibrer encore plus lors des combats, ou encore l'incorporation du mode PocketStation ! Ce dernier se révèle particulièrement intéressant puisqu'il vous permet de transformer vos héros en véritables bêtes à Tamagotchi à l'aide de la PocketStation (accessoire qui sera disponible prochainement en Europe). Ainsi allez-vous les entraîner, les nourrir pour, ensuite, les pousser à combattre ceux d'autres potes, grâce au port infrarouge de la mini console. Hum, tout ça devrait rendre complètement hystériques les petites japonaises, croyez-moi ! Quant aux fans plus traditionnels, ils seront heureux d'apprendre que des effets 3D du tonnerre ont été ajoutés lors de certains coups spéciaux, pour mieux leur faire comprendre qu'ils sont surpuissants. Bref, Street Fighter Zero 3 s'annonce comme une adaptation réalisée avec soin et amour, par Capcom. Pour les fans ultimes, sachez que la date de sortie au Japon est prévue pour le 23 décembre. Ready ? Fight !



DEER HUNTER

La curiosité du mois s'appelle Chasseur de Daims. Ce jeu a beaucoup fait parler de lui, en début d'année, puisqu'il a été classé plusieurs mois de suite numéro 1 au top 10 U.S. En fait, Deer Hunter est un produit WizardWorks, un label «budget» de GT Interactive (le jeu était vendu à peu près 120 frs aux Etats-Unis). Et lorsqu'on connaît le principe du jeu, on se dit, qu'effectivement, il paraît assez bizarre qu'il ait connu un succès aussi faramineux. En fait, vous partez à la chasse avec votre fusil (courte portée ou à lunettes) ou votre arc et vous essayez patiemment d'attirer les gentils z'animos pour leur tirer une bastos entre les deux yeux. Il faut se rendre sur les sites les plus gibboyeux, utiliser des appeaux... On s'ennuie, comme en vrai, mais au moins, là, on reste assis dans son fauteuil, pépère. Un titre prévu pour la fin de l'année aux Etats-Unis. S'il ne sort pas en France, on va dire que ce n'est pas grave.



minimum dans le secteur de la gestion

Réf.3283

Emploi

On recherche des commandants

Vous êtes autoritaire limite dictateur, vous savez prendre des décisions stratégiques. Des populations entières comptent sur votre machiavélisme. Dégonflés s'abstenir. Date limite des candidatures : 27 novembre.

Réf.3284

Importante société informatique cherche son directeur du développement.

...10 ans d'expérience

société biocti
recherche sor
manager du
recrutement
Niveau ingé

Réf.3290

Vous adorez
relever des
préserver la
Efficacités'
candidature

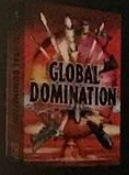
Réf.3291

Nous rech

RÉFLÉCHISSEZ AVANT DE VOUS ENGAGER

GLOBAL DOMINATION

VOTRE DÉCISION POURRAIT ÊTRE FATALE !



PC CD

PSYGNOSIS

PlayStation

PlayStation

Sortie PC CD le 27 novembre 98

Sortie Playstation le 29 janvier 99

PLANETE RUSHES

Pas la peine de se triturer longtemps le cerveau pour tenter d'expliquer le succès phénoménal de la PlayStation. Cette console est tout bonnement exemplaire. En trois ans, la PlayStation est parvenue à surprendre, par son dynamisme, des millions de joueurs. Elle a fait sortir les jeux vidéo de la routine en imposant, comme valeurs sûres, des genres encore peu exploités. Resident Evil, Tomb Raider, Crash Bandicoot, L'Exode d'Abe voici des exemples de titres qui ont acquis leurs lettres de noblesse grâce à la PlayStation ! Mais au-delà de cela, c'est un véritable souffle nouveau que Sony a su insuffler à l'industrie de la console. Désormais la PlayStation est plus qu'une machine de divertissement, car elle est devenue un moyen d'expression à part entière !

Electronic Arts contre le sadisme

Alors que nous vous le présentions dans le PlayStation Magazine n°23, le très controversé Thrill Kill vient d'être officiellement annulé ! A l'origine de cette décision, on retrouve Electronic Arts qui vient de racheter certains titres du catalogue Virgin Interactive, l'éditeur originel du titre. EA a, en effet, pensé que le produit, qui mettait en scène une violence gratuite extrême mâtinée de sadisme, allait porter atteinte à son image de marque bien proprette. Immédiatement un effront de libération du Thrill Kill perduin s'est constitué sur Internet tentant de faire revenir l'éditeur sur sa décision à l'aide de pétitions. Certains seraient même allés jusqu'à traiter EA d'hypocrite, qualifiant sa décision de non-sens. Cela dit les signataires ne devraient pas confondre lutte contre la violence et combat contre la stupidité.

Ubi Soft a le vent en poupe

Les petits Français tirent vraiment leur épingle du jeu. Après les excellents résultats d'Infogrames, c'est au tour d'Ubi Soft (Rayman) d'annoncer un chiffre d'affaire impressionnant pour le premier semestre 98/99. En moins de 101.2 millions de francs et quelques centaines ont été engrangé au cours de cette période, ce qui représente au final une progression de 53.21 % par rapport à l'an dernier. Ce résultat exceptionnel s'explique par la combinaison de succès rencontré par les productions du groupe, ainsi que par la montée en puissance des 12 filiales de diffusion appartenant à Ubi Soft. Prévoyant, Ubi a profité de cette bonne passe pour investir sur l'avenir en déployant ses nouveaux studios de production à New York, Tokyo, Milan et Barcelone. Le monde qu'on pousse dans c'est que ces argent ne partez pas en fumée.

Gran Turismo sur tous les fronts

Alors que Gran Turismo premier du nom vient de se voir décerner, le 29 octobre, le prix du meilleur programme informatique de l'année 98 par Interactive BAFTA Awards, de nombreuses infos ont filtré concernant sa suite ! Au menu des nouveautés, apprenez que Polyphony Digital Inc. serait en train d'inclure un mode off-road des plus prometteurs. Aussi vos bolides se couvriraient de poussière ou de boue lors de leurs virées hors piste. Une autre information vous fera particulièrement saliver. Il sera possible de conduire des ferrari et des Porsche ! En effet les deux prestigieux constructeurs auraient signé des accords de principe avec Sony allant même jusqu'à autoriser quelques dommages et autres accidents (mais limités toutefois) avec leurs bolides. La dernière info risque par contre d'en stresser quelques uns, Gran Turismo 2 n'est pas prévu avant le printemps 99... au Japon ! Haza-kiri !

La conférence des pionniers

La 13e conférence annuelle des développeurs de l'industrie du jeu vidéo risque de faire pas mal de bruit. En effet, pas moins de 250 intervenants sont attendus afin d'exprimer et de comparer leurs visions respectives du marché à l'aube du prochain millénaire. Parmi les plus connus, on retrouvera une brochette de pionniers comme Brian Hook d'Id Software (Quake), Louis Castle de Westwood Studios (Command and Conquer) ou bien encore Andy Gavin de Naughty Dog (Crash Bandicoot). Plus qu'une simple réunion de passionnés, cette conférence permettra d'entrevoir un peu mieux vers quels horizons les jeux vidéo tendent à évoluer à plus ou moins long terme. Nouvelles technologies de développement, évolution des genres, arrivée imminente des consoles «nouvelle génération»... Le futur se construit maintenant !

Le PC et la télévision au coude à coude

D'après une récente enquête de Media Metrix (société américaine), la télévision et le PC ont désormais presque part égale aux Etats-Unis en terme de temps de fonctionnement ! L'avance de la télévision ayant fondu en un rien de temps. Tout ceci trouve une explication logique dans le fait que la plupart des PC multimédias récents intègrent la fonction Tuner TV. De plus il est fréquent que les foyers américains installent leur PC dans la même pièce que leur téléviseur. Eh oui les gars, pas la peine de se voiler la face, aux U.S.A. lorsqu'on en a la possibilité, il n'y a rien de plus reposant que de regarder un bon vieux match de catch pendant qu'on recherche des infos sur la vie privée de Clinton sur l'Internet. Décidément dès que les Américains trouvent un moyen pour se divertir en travaillant, ils ne se gênent pas ! (cf les 7 nains de Blanche Neige)

Imagina ou le rêve virtuel

Rendez-vous annuel de tous les fans d'images de synthèse, le salon Imagina se tiendra cette année conjointement à Monaco du lundi 18 au mercredi 20 janvier, puis à Paris du mercredi 20 au vendredi 22 janvier 1999. Pour cette édition, quatre thèmes principaux seront abordés : télévision numérique, jeux vidéo, web 3D ainsi qu'animation et effets spéciaux. En matière de jeu vidéo les conférences traiteront en particulier des progrès effectués dans la gestion de la vie artificielle, mais aussi dans les animations 3D. Une fois de plus on peut s'attendre à voir éclore de nouveaux talents, jeunes créateurs de génie qui grâce à ce rassemblement, pourront peut-être obtenir des contrats avec des éditeurs souhaitant miser sur l'avenir. En tout cas, c'est tout le mal qu'on leur souhaite. Bonne chance.

Infogrames dans la course

Vous êtes le P.D.G. d'une des plus importantes sociétés de jeu vidéo du monde, vous souhaitez fêter dignement vos 40 ans, eh bien imitez le défi de Bruno Bonnell (lire Gros Plan du PlayStation Magazine n°25) : participez au marathon de New York ! Bruno Bonnell a décidément pas mal d'énergie à revendre puisqu'après 4 mois d'entraînement et des semaines de régime à base de pâtes, il est parvenu à boucler les traditionnels 42,195 kilomètres en 4 heures (soit seulement 2 heures de plus que le vainqueur). Comme quoi on peut se trouver à la tête d'une grosse société et être bien dans ses baskets. Un petit marathon il n'y a que ça de vrai pour évacuer le stress !

Intel attire les dollars

A l'instar de la PlayStation, la vente de PC n'a de cesse de croître. En ces veilles de Noël, Intel, vous savez les messieurs Pentium, prévoit une augmentation de plus de 10 % de ses revenus pour le quatrième trimestre 98. Concrètement, genre gros sous, Intel espère voir ses revenus s'élever à 6,7 milliards de dollars. Ce qui est étonnant dans l'histoire, c'est que par le passé Intel s'est montré toujours particulièrement prudent lors de ses annonces. Autant vous le dire, les experts du milieu boursier continuent à croire au potentiel de l'action du géant de l'informatique. Désormais vous savez ce qu'il vous reste à faire de tout l'argent que vous recevrez de vos grands-parents ! Comme quoi PlayStation Magazine fait vraiment tout pour vous révéler les meilleurs plans.

Les hits PC s'inspirent de la PlayStation

L'un des plus gros titres actuels de la planète PC se nomme Half-Life. Toutefois si tout le monde s'accorde à dire que ce jeu «tue tout», rares sont ceux qui connaisse sa véritable origine. Lors d'une récente interview, le directeur de management d'Half-Life, Gabe Newell a déclaré : «Resident Evil 2 nous a particulièrement inspiré et nous avons tenté de reprendre son atmosphère pesante et sa mise en scène angoissante». Voici une preuve incontestable que la PlayStation a donné naissance à des titres majeurs de l'Histoire du jeu vidéo, des titres qui compteront et qui inspireront encore les développeurs pour pas mal de temps.

TIME FORCE
SURF

GAMME 9000/4000 : Boîte métal - Étanche 100 mètres - Bracelet scratch - 18 modèles assortis
GAMME 9002 : Chrono ana-digit - Alarme - Boîte métal - Étanche 100 mètres - Bracelet scratch - 9 modèles assortis
GAMME 9001 : Chrono - Boîte métal - Étanche 100 mètres - Bracelet scratch - 18 modèles assortis

Chez votre horloger bijoutier ou renseignements auprès de TIME FORCE FRANCE - 25000 MORTEAU - Tél. 03 81 67 67 66

AMSTERDAM - MIAMI - MILAN - PARIS - MADRID
MUNICH - NEW-YORK - SEOUL - TOKYO - ZURICH

Les incontournables Les plus attendus

Nous y sommes. Avec Noël, les jeux les plus attendus de l'année arrivent. Enfin, presque tous. En y regardant bien, nos incontournables sortiront davantage en début d'année 99. Un Metal Gear Solid, par exemple, ou un Soul Reaver devrait suffire à vous convaincre que, pour une fois, le premier trimestre PlayStation devrait connaître de belles heures.

Course auto

LES INCONTOURNABLES

Gran Turismo
Editeur : SONY C.E.

Colin McRae Rally
Editeur : Codemasters

TOCA 2 Touring Cars
Editeur : Codemasters

LES PLUS ATTENDUS

Ridge Racer Type 4
Editeur : Namco

Combat

Tekken 3
Editeur : Namco

Soul Blade
Editeur : Namco

Rival School
Editeur : Capcom

Ergheiz
Editeur : Squaresoft

Sport

FIFA 99
Editeur : EA Sports

Yannick Noah All Stars Tennis'99
Editeur : Ubi Soft

Knockout Kings 99
Editeur : EA Sports

Pro Boarders
Editeur : Disney Interactive

RPG/aventure

LES INCONTOURNABLES

Final Fantasy VII
Editeur : Squaresoft

Les Boucliers de Quetzalcoatl
Editeur : Sony C.E.

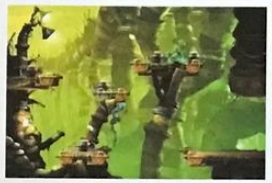
Vandal Hearts
Editeur : Konami

LES PLUS ATTENDUS

Final Fantasy VIII
Editeur : Squaresoft

Action/aventure

MediEvil
Editeur : Sony C.E.



L'Exode d'Abe
Editeur : GT Interactive

Tomb Raider III
Editeur : Eidos

Metal Gear Solid
Editeur : Konami

Jeux de tirs

Colony Wars Vengeance
Editeur : Psygnosis

Duke Nukem 3D
Editeur : GT Interactive

Exhumed
Editeur : Take 2 Interactive

Eliminator
Editeur : Psygnosis

Plate-forme

Crash Bandicoot 3
Editeur : Sony C.E.

Spyro le Dragon
Editeur : Sony C.E.

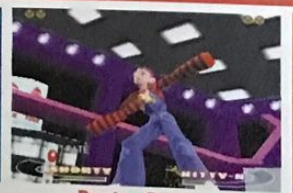
Gex 3D
Editeur : Take 2 Interactive

Mille et une Pattes
Editeur : Disney Interactive

Bizarre

Parappa the Rapper
Editeur : Sony C.E.

Music
Editeur : Codemasters



Bust a Groove
Editeur : Enix

Devil Dice
Editeur : Sony C.E.

INTERNET

Le mois dernier, je vous parlais des Backbons et j'ai bien vu que certains d'entre vous n'avaient pas suivi, et c'est tout à fait légitime car j'ai oublié de parler du system Transpac ! Merci au petit Damien, âgé de 8 ans, d'avoir corrigé

VOYAGE AU CENTRE DU NET

Alors, comment ça marche ?

How Stuff Works

Hier je mangeais avec Michel Chevalet au Burger King, et il me parlait du fonctionnement de la chaine de montage du Double Whooper Cheese. Incroyable ce qu'on peut faire avec des os de mouton quand même. Je lui ai demandé comment il faisait pour savoir tout ça, et il m'a répondu :

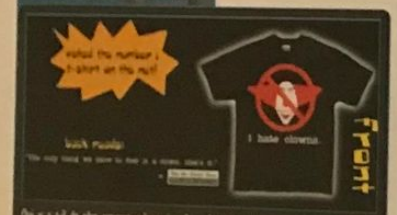
«Eh bien le mécanisme est... très simple... (je vous qu'il va me prendre la tête...). L'oeuf est divisé en trois parties prenant de tailles différentes (ronce, il sort son tableau Velleda). La première partie que nous appellerons Cortexo-cérébral, la deuxième partie que, dans notre jargon très technique, nous nommons le bidon et enfin la dernière partie qui ne sert à rien et dont je ne vous parlerai pas (oh, j'm'casse).»

Buffle Malin

Conseils de Bison Futé : pour éviter le bouchon de 36 kilomètres, sur l'autoroute A6, provoqué par une collision entre un 30 tonnes et un avion de tourisme tentant un atterrissage en catastrophe, il faudra sortir à Mycose-en-Bry, puis rattraper la N13 sur 100 kilomètres, tourner à droite au 16ème feu rouge direction Pont Lachie et bifurquer sur la D114 dans le sens Pot les Vins. Si vous vous êtes perdu, n'hésitez pas à me laisser un message sur minitel. Bonne route à tous.

http://www.sytadin.tm.fr/

Mort aux clowns



Qui y a-t-il de plus agaçant qu'un mime ?

a) Un mime non mort
b) Deux clowns
c) Le mime Marceau
d) Sophie Marceau

Attention il y a un piège... Sur on vous donne 30 bonnes raisons de détester les clowns. La bonne réponse est : d.

Tassin au rapport

Plus fort que Star Wars, plus puissant qu'Indiana Jones, la Septième Compagnie. Les critiques de l'époque étaient unanimes : «Elle est belle la France !» Pascal Nguyen «Oh mon dieu...» Thierry Soukref «Un film à gerber» Philippe Battiera «Il faut que ça cesse» Dominique Fraymond.

Jenni et les Garçons

Jenni a une vie tellement passionnante qu'elle a décidé de la partager avec vous, en mettant chaque mois sur sa page web une vidéo à télécharger. Il en existe 10 au total, toutes plus intéressantes les unes que les autres.

JenniSHOW

Episode 3 : «Visite de la salle de bains, épisode 4 «Jenni montre ses bottes», épisode 8 «Jenni fait une soirée Pyjamas», épisode 10 «Visite guidée de son nouvel appartement». Dans le prochain épisode, elle fera un bain de pied, en regardant la mure de la télé et en mangeant des chips bon marché.

INVASION

UN ALLER SIMPLE POUR L'ENFER

PlayStation

PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

© 1998, MICROIDS

MICROIDS
HTTP://WWW.MICROIDS.COM

Par Vladimir Schansky

ZIK

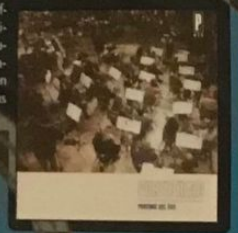
Joli panel ce mois-ci, une brochette intéressante où les meilleures nouveautés CD ne le sont pas tout à fait (live, remixs). Faites vos courses, Noël approche.

SOIGNEZ VOS OUÏES

Portishead

Roseland NYC Live [Go Beat !/Barclay]

De mémoire de rubrique Zik, c'est peut-être bien la première fois qu'un live ose venir traîner sa jaquette dans nos pages. Trop souvent sans grand intérêt, produit marketing visant à arrondir les fins de mois, voire trahison sonore (le son sans l'image), le live se destine aux fans collectionneurs. Peu importe, finalement, retournons notre veste à toute vitesse, pour faire entrer notre exception-qui-confirme-la-règle à nous, Portishead et son live au Roseland Ballroom de New-York, enregistré le 24 juillet de l'année dernière qui vient de sortir en CD. Un petit bijou. Exercice éminemment casse-gueule pour un groupe de samples, de scratchs et de bidouillage de studio, facile de sombrer dans l'anecdote surtout quand, à son tour, on s'essaye à l'alchimie outrageusement tentée : l'adjonction d'un orchestre de cordes et de cuivres. Souvent ringard, parfois révélateur de médiocrité, l'orchestre ici utilisé, avec justesse et sans omniprésence, fait effectivement exploser les morceaux sublimes de Portishead. Réorchestrées pour le live et effectivement jouées live, les compositions du groupe de Bristol sont plus sublimes que jamais. La voix de Beth, sachant passer de l'éthéré à l'enragé en un quart de seconde, n'en est que plus envoûtante. A ne pas manquer.



Noir Désir

One Trip, One Noise [Barclay]

Noir Désir cédant à la mode du remix de prime abord, cela a comme un goût d'hérésie, ça laisse la bouche pâteuse. Mais à l'écoute de One Trip, One Noise, on reviendra, tout comme le groupe bordelais lui-même, de nos certitudes bornées, la queue entre les jambes, un peu honteux de notre attitude réactionnaire, mais heureux de l'expérience, de l'enrichissement. Il faut dire que Noir Désir n'a pas abordé l'album de remix comme tout un chacun. Bertrand Cantat et son posse ont joué la carte du concept : ne pas choisir les remixeurs, ne pas jouer le copinage et laisser le travail se faire sans leur intervention. Le groupe a écouté les remixs, une certaine, sans même connaître l'identité des remixeurs et n'aura écouté que les morceaux eux-mêmes. La sélection finale, les treize titres présents sur l'album sont presque tous excellents, avec de petites déceptions mais surtout de belles surprises. A l'arrivée, du A l'Arrière des Taxis, du Lolita nie en Bloc, un coup de A ton Etoile ou de 666.667 Club remixés par Al Comet, Treponem Pal, Yann Tiersen ou encore Franz Treichler le chanteur des Young Gods. Aussi bien pour les fans que les amateurs de Noir Désir intermittents, une belle surprise.

Method Man

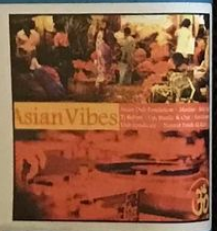
Tical 2000 : Judgement Day [Def Jam/Polygram]

C'est donc le deuxième album solo de Method Man, artiste multi-cartes issu du décidément incontournable Wu Tang Clan. On aurait pu craindre le pire, le rap étant plutôt moribond, en ce moment, trop tenté par les dollars de la variétoche. Mais notre gars Method s'en sort bien et Tical 2000 : Judgement Day sait rester dur et ne traîne pas aux frontières du New Jack (ce que la musique a connu de pire depuis bien longtemps ?). Truffé de titres et d'intros, rempli d'invités venant prêter leurs talents de rappeurs ou de producteurs, l'album de Method Man garde l'esprit hip-hop. Le meilleur album du genre en ce moment (le seul ?).

Asian Vibes

[Universal]

Il faut l'avouer, l'occasion de retrouver Asian Dub Foundation, Fun'Da'Mental ou le défunt Nusrat Fateh Ali Khan est toujours un plaisir. Asian Vibes mélange les musiques traditionnelles indiennes ou pakistanaises et ses sitars à la techno, la jungle ou le dub jamaïcain. Résultat irrésistible, pas de doute, et envoûtant à souhait. Un joli collectif ultra dépaysant qui nous emmène, paradoxalement, dans les endroits les plus expérimentaux de Londres, qui profite, plus que jamais, de son passé colonial mais de façon positive pour tout le monde cette fois.



Oasis

The Masterplan [Creation/Small]

Une compile de plus, et, qui plus est, sans l'ombre d'un inédit à se mettre sous la dent. Rien à voir alors, circulons ! Pas si sûr. Ce nouvel album, recueil des faces B du groupe, apporte finalement son lot de bons morceaux. Attention, guère plus d'une petite poignée, mais tout de même. Par curiosité, pour mieux connaître un des groupes phares des années 90, tout en évitant les fatigants singles qui ont cartonné pendant ces quatre dernières années, on se laissera tenter par The Masterplan.

Fabe

Détournement de Son... [Double H/SMALL]

Après l'euphorie, le rap français s'est vite transformé en rap à la FRAMçaise avec ses conséquences désastreuses pour les oreilles : paroles ridicules et caricaturales pseudo révoltées, pillages et mélanges incongrus, rappelant les pires heures du Top 50 de Marc Toesca. Il en reste quelques uns, tout de même, à sauver. Fabe est l'un d'eux, son nouvel album Détournement de Son... le prouve. Avec, bien souvent, un véritable sens des mots, de la phrase et du phrasé, Fabe dresse une dizaine de tableaux délicieusement variés, évitant l'autre plaie du rap français : l'uniformité. Bref, cet album est un véritable plaisir, et les invités (Cut Killer, Al...) qui traînent de-ci, de-là ne font qu'ajouter à la joie.

LARA
SOUS TOUTES LES ©OUTURES!

GAMME LARA©

MONTRE LARA©
Femme : L23
Homme : L24
649 F

SWEAT POLAIRE
Large : L08
Médium : L07
399 F

BONNET SNOW
Taille unique : L13
149 F

T-SHIRT HOMME
Extra large : L00
Large : L01
179 F

T-SHIRT MOULANT FEMME
L02
149 F

SAC DJ
L18
289 F

PORTEFEUILLE
L20
139 F

GAMME COLLECTOR

T-SHIRT
"EXPRESSIONS"
T00
129 F

MONTRE
ANALOGIQUE
T26
249 F

POSTER
"EXPRESSIONS"
TL29
49 F

POSTER
CALENDRIER
TL28
49 F

STATUETTE
LARA
T36
369 F

Pour commander : par minitel 24h/24h en composant le 3615 TombRaider*
par téléphone en appelant le 08 36 68 19 22*
par téléphone en appelant le 01 41 06 06 50 de 9h30 à 13 h
Catalogue Lara © sur demande.

*2,23 F la minute

Votre garantie : 8 jours pour changer d'avis. Vous disposez de 8 jours pour demander l'échange ou l'annulation de votre achat après réception. Il vous suffit de nous retourner le produit non ouvert et dans son emballage d'origine. Livraison sous 8 jours en recommandé dans la limite des stocks disponibles.
Conditions : Photos et descriptions non contractuelles. les prix et les désignation des produits sont valables à la date d'impression du catalogue (oct. 98) et peuvent être sujets à modifications. Les prix sont TTC. Eidos interactive se réserve le droit de modifier ou de supprimer certains articles sans avertissement préalable. Eidos Interactive ne pourra pas être tenu responsable en cas de détérioration des articles pendant le transport ou disparition des articles qui lui seraient renvoyés.

LARA©

CORE

Lara Croft

EIDOS INTERACTIVE

Lara Croft & Tomb Raider III © & TM 1998 Core Design Limited. © et ®1998 Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés.

...la SIMULATION de tennis la plus REALISTE à ce jour !

Yannick NOAH

All Star Tennis '99

Vous ETES un des 8 meilleurs tennismen internationaux ...
Devenez une superstar du tennis !

Michael Chang, Jana Novotna,
Gustavo Kuerten, Conchita Martinez,
Richard Krajicek, Jonas Björkman,
Amanda Coetzer, Mark Philippoussis.

- 3 modes de jeu : Smash Tennis, Arcade et Bombe, en simple, en double ou en tournoi.
- 8 courts internationaux, 4 revêtements.
- Toutes les règles officielles, tous les coups traditionnels et plus de 30 coups spéciaux.
- Jusque 4 joueurs simultanément et 8 joueurs en tournoi.

"LA référence" - PlayStation Magazine - 8/10

PlayStation NINTENDO64 EUROSPORT FRANCE 13 OPEN PARIS

http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft

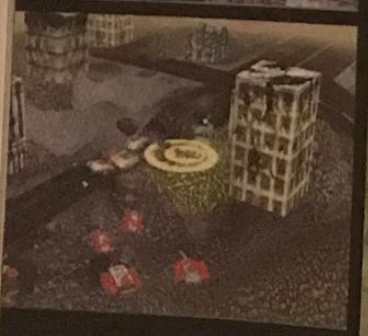
Ubi Soft

smart dog

making of

MAKING OF

Par Benjamin Janssens

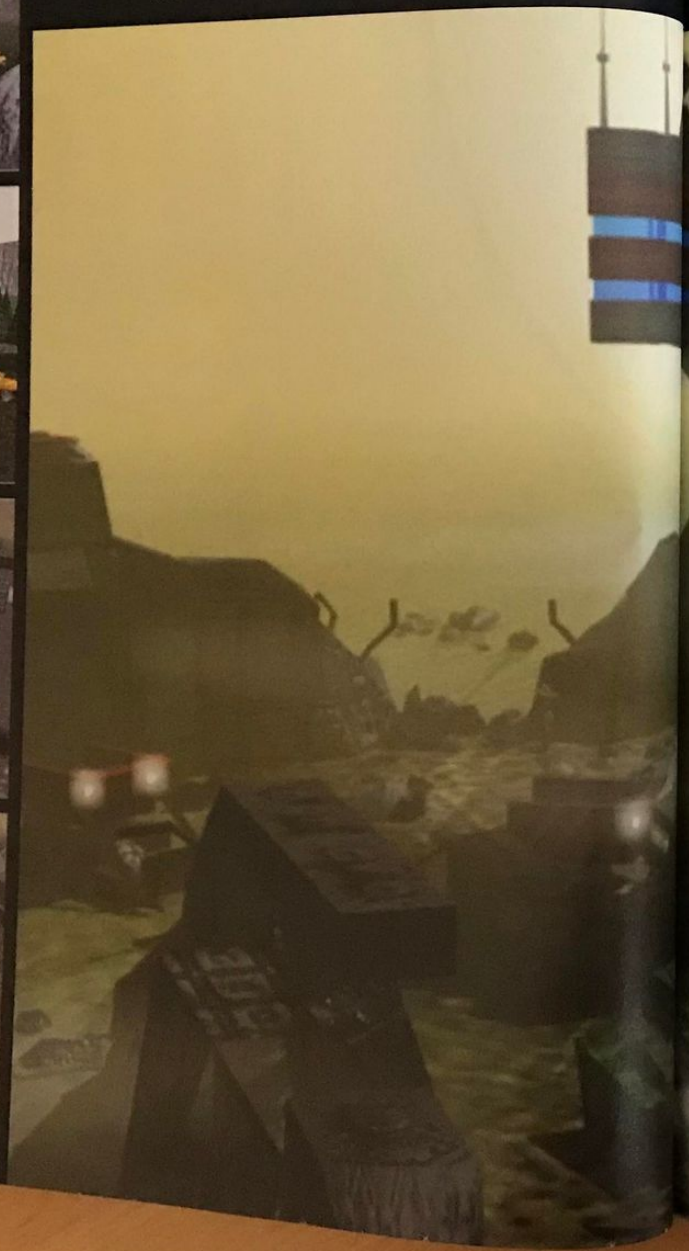


Warzone 2100

La guerre en couleurs

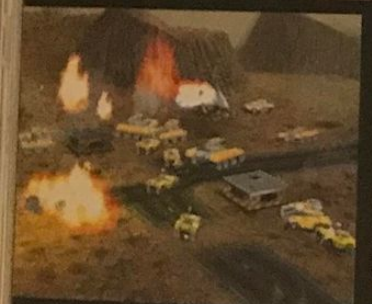
DÉVELOPPEUR : PUMPKIN STUDIOS -
EDITEUR : EIDOS INTERACTIVE -
DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 99

SITUÉ EN PLEINE CAMBROUSSE ANGLAISE, PUMPKIN STUDIOS BOSSE ACTUELLEMENT SUR UN WARGAME. AUX DIRES DES DÉVELOPPEURS, «WARZONE 2100 REPREND LES BASES DU JEU DE STRATÉGIE - DE COMMAND & CONQUER NOTAMMENT - EN LES AMÉLIORANT.» ARMÉS JUSQU'AUX DENTS, AU VOLANT D'UN TANK ET UN CASQUE SUR LE CRANE, NOUS SOMMES ALLÉS SUR PLACE POUR VÉRIFIER.

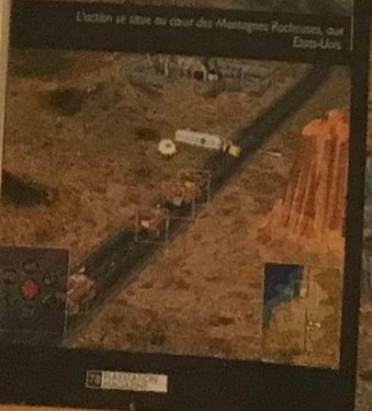


making of

MAKING OF
WARZONE 2100



L'action se situe au cœur des Montagnes Rocheuses, aux Etats-Unis.



Classique. L'action de Warzone 2100 prend place sur une terre désolée. Flashback sur l'intro du jeu. Les images, réalisées sous 3DSMax (logiciel permettant d'obtenir des séquences animées d'excellente qualité), montrent des satellites en orbite autour de la jolie planète bleue. Puis, sans prévenir, c'est le chaos - KO ? Une force maléfique vient de s'emparer des systèmes informatiques gérant les ogives nucléaires. Quelques tirs et les satellites explosent en même temps que l'ensemble des grandes métropoles du globe. Des millions de gens meurent, c'est triste. Les rares rescapés s'organisent. L'un d'eux, un militaire, un gradé, invite ses troupes à construire une base dans les montagnes Rocheuses. Nous sommes aux Etats-Unis en l'an 2100 et, contrairement à ce qu'on pourrait supposer, la guerre ne fait que débuter.

Complot et parano

L'un des atouts de Warzone 2100 réside dans son scénario. Comme l'indique Nick Cook, directeur du développement, «en début de partie, vous ne savez pas forcément quoi faire. Dans le rôle du gradé, vous devez suivre des instructions pour mener à bien une seule mission : installer un camp militaire.» Pourtant, les fouilles ont à peine commencé qu'on vous informe de la présence d'ennemis. «Qui sont-ils ? Pourquoi vous en veulent-ils ? Au départ, vous pouvez croire que leur soudain intérêt pour vous est lié à vos ressources. Comme dans Mad Max, chacun lutte pour avoir le maximum d'essence à disposition...» Naturellement, après plusieurs assauts répétés, vous vous doutez que la motivation de vos adversaires est autre. «Ne serait-ce pas cette force maléfique dont il est question dans l'intro ?» demande un journaliste curieux. La réponse de Nick se traduit par un sourire énigmatique.

Mieux que Wargames

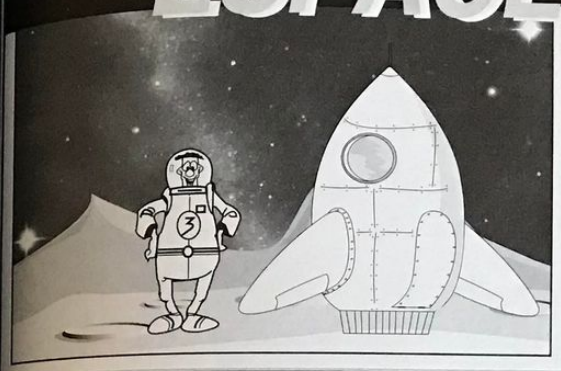
Les images présentées sur ces pages peuvent faire penser à Wargames, jeu de piètre qualité, édité par MGM Interactive. Heureusement, Warzone 2100 n'en est pas un clone. Les différences se font sentir à tous les niveaux. Le moteur 3D est plus performant. Les textures sont plus variées, plus détaillées et ne se déforment pas au moindre mouvement de caméra. Et Nick de préciser que «le joueur doit s'habituer à trois types de terrain, le désert parsemé de collines, les montagnes enneigées et les villes devastées par les explosions nucléaires. Le nombre de missions au total est de trente-trois réparties en trois campagnes.» En une phrase : Warzone 2100 est plus soigné que Wargames - Ouf, on a eu chaud !

Je joue donc je tue

Concrètement, un paddle Dual Shock entre les mains, que se passe-t-il ? Pumpkin Studios a appa-

ESPACE 3 games

Le spécialiste de la Playstation



PLAYSTATION + DUAL SHOCK + 100 F de bon d'achat

790 F

PLAYSTATION

→ Volant + Pédalier + Montre 399 F
→ Psychopad 299 F
→ Pistolet 199 F
* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

ACTUA SOCCER CLUB EDITION		COLONY WARS : VEGENCE	349,00	J. MADDEN 99	369,00	**MUSIC**	**299,00**	SENTINEL RETURNS	249,00	WILD ARMS (JANVIER)	299,00
+ PAD PROGRAMMABLE	169,00	CONSTRUCTOR + CARTE MEMOIRE	349,00	JEREMY MC GRATH		NAGANO	249,00	SMALL SOLDIER	369,00	WORLD LEAGUE SOCCER 98	249,00
ACTUA SOCCER 2	199,00	COOLBOARDER 3	349,00	SUPER CROSS	249,00	NASCAR 99	349,00	SNOW RACERS 98	299,00	WWF WARZONE	329,00
ALERTE ROUGE	299,00	**CRASH BANDICOOT 3**	**349,00**	KKND 2	329,00	NBA 99	369,00	SPYRO	349,00	XENOCRACY	349,00
ALUNDRA	349,00	DARK OMEN (WARHAMMER 2)	369,00	**KNOCK OUT RINGS**	**369,00**	NEED FOR SPEED 3	169,00	STREAK	369,00	**X MEN VS STREET FIGHTER**	**349,00**
APOCALYPSE	369,00	DEAD OR ALIVE	349,00	L'INVASION VIENT		NHL 99	369,00	**STREET FIGHTER COLLECTION**	**329,00**	YANNICK NOAH TENNIS	369,00
ATLANTIS	349,00	DRAGON BALL FINAL BOUT		DE L'ESPACE	349,00	NINJA	369,00	SUPER PANG COLLECTION	299,00		
AYRTON SENNA KART 2	249,00	+ CARTE + MANETTE	349,00	LAPD 2100AD	369,00	ODD WORLD + PAD	199,00	TAIL CONCERTO	299,00		
AZUR DREAMS	349,00	DUKE : TIME TO KILL	369,00	LE 5E ELEMENT	349,00	**ODD WORLD L'EXODE D'ABBE**	**369,00**	TENCHU	369,00		
BATMAN ET ROBIN + CASSETTE		EGYPTE	349,00	**LEMMINGS**	**199,00**	ODT	369,00	**TEKKEN 3**	**399,00**		
VIDEO	299,00	FIFA 98	249,00	**LIBERO GRANDE**	**349,00**	POCKET FIGHTER	299,00	TEST DRIVE 5	349,00		
BATTLESHIP	299,00	FIFA 99	369,00	LUCKY LUCKE	349,00	POWER BOAT RACING	169,00	**TIGER WOOD 99**	**369,00**		
BOMBERMAN	299,00	FIFA COUPE DU MONDE	249,00	**MARVEL SUPER HEROES**	**249,00**	PREMIER MANAGER 98	349,00	TOCA TOURING CAR 2	369,00		
BREATH OF FIRE 3	349,00	FINAL FANTASY 7	369,00	MEDIEVIL	349,00	**PRO PINBALL BIG RACE**	**299,00**	TOKYO HIGHWAY BATTLE			
BUGGY	299,00	FORMULA ONE 98	359,00	**MEGAMAN LEGEND**	**299,00**	PSYBADEK	349,00	+ MANETTE + MEMORY CARD	199,00		
BUSHIDO BLADE	349,00	G DARIUS	299,00	**MEGAMAN X4**	**299,00**	RAT ATTACK	369,00	**TOMB RAIDER 3**	**359,00**		
BUST A GROOVE	349,00	GHOST IN THE SHELL	349,00	MEN IN BLACK	369,00	RESIDENT EVIL 2	369,00	TOMB RAIDER 2			
BUST A MOVE 3	199,00	GRAN TOURISMO	299,00	MISTER DOMINO	299,00	RISK + SOURIS	329,00	+ CARTE MEMOIRE	249,00		
C3 RACING	349,00	GUY ROUX MANAGER	369,00	MONOPOLY + MONOPOLY		RIVAL SCHOOL	349,00	UNHOLYWAR	369,00		
CAESAR 2	299,00	HEART OF THE DARKNESS	349,00	DE VOYAGE	329,00	RIVEN	299,00	V2000	329,00		
CC : MISSION TESLA	299,00	HUGO	349,00	MORTAL KOMBAT 4	299,00	ROAD RASH 3D	369,00	VERSAILLES	299,00		
CENTIPEDE 2000	349,00	INVASION	349,00	MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	199,00	ROGUE TRIP	349,00	VICTORY BOXING 2	349,00		
COLLIN MC CRAE RALLY	369,00	ISS PRO 98	369,00	MOTO RACER 2	369,00	SCARS	369,00	WILD 9	349,00		

• VOLANT ACT LABS avec cart. PSX	790,00
• 2 MANETTES SANS FILS	299,00
• PACK DE VIBRATION	99,00
• SOURIS	149,00
• ACTION REPLAY (VF)	349,00
• CABLE DE LIAISON	99,00
• MANETTE	69,00
• MANETTE ASCII	99,00
• RALLONGE MANETTE	69,00
• MEMORY CARD	69,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	169,00
• PRISE PERITEL RGB	99,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	199,00
• GAME BOOSTER	399,00
• MANETTE DUAL SHOCK	199,00

PROMO PSX

ALIEN TRILOGY	149,00	DESTRUCTION DERBY 2	169,00	GTA	169,00	MDK	129,00	PORSHE CHALLENGE	149,00	SYNDICATE WARS	199,00
BATTLE SPORT	99,00	DIABLO	169,00	HERCULE	149,00	MICKEY	149,00	PRO FOOT CONTEST 98	169,00	TEKKEN 2	149,00
BREAK POINT TENNIS	199,00	DIE HARD TRILOGY	169,00	HI OCTANE	99,00	MORTAL KOMBAT TRILOGY		PROJECT X2	129,00	TEST DRIVE 4	149,00
BURNING ROAD	149,00	DISCWORLD 2	149,00	INDEPENDANCE DAY	169,00	+ CARTE MEMOIRE	199,00	RASCAL	149,00	TIME CRISIS	149,00
BUST A MOVE 2	149,00	DISRUPTOR	129,00	IRON AND BLOOD	99,00	NASCAR 98	149,00	RAYMAN	169,00	TOBAL 1	149,00
CASTLE VANIA	149,00	DOOM	169,00	IRON MAN	99,00	NBA IN THE ZONE 2	169,00	RESIDENT EVIL	169,00	TOCA TOURING CAR	169,00
COLONY WARS	149,00	DUKE NUKEN 3D	149,00	ISS PRO	169,00	NBA JAM EXTREME	99,00	RETURN FIRE	99,00	TOMB RAIDER	169,00
COMMAND AND CONQUER	169,00	EXPLOSIVE RACING	149,00	J. MADDEN 98	149,00	NBA LIVE 98	149,00	REVOLUTION X	99,00	TRACK N FIELD	169,00
COURIER CRISIS	149,00	FADE TO BLACK	169,00	JONAH LOMU RUGBY	199,00	NEED FOR SPEED 2	199,00	RIDGE RACER REVOLUTION	149,00	TUNEL B1	169,00
CRASH BANDICOT	149,00	FANTASTIC FOUR	149,00	JUDGE DREDD	149,00	NFL QUATERBACK 97	99,00	ROCK N ROLL RAGING 2	149,00	V RALLY	169,00
CROC	149,00	FORMULA ONE 97	169,00	JURASSIC PARK 2	149,00	NUCLEAR STRIKE	149,00	SHELL SHOCK	149,00	VANDAL HEART	169,00
DARKER CRISIS	169,00	FORSAKEN	169,00	KILLING ZONE	99,00	ODD WORLD	149,00	SLAM AND JAM 96	69,00	VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
DEAD TRAP DUNGEON	169,00	G POLICE	149,00	LBA	199,00	ONE	149,00	STREET FIGHTER EX PLUS		WARCRAFT 2	169,00
DESCENT 2	149,00	GEX 3D	149,00	MAGIC CARPET	129,00	OVERBOARD	149,00	+ MANETTE	199,00	WIPE OUT 2097	169,00
		GRID RUN	149,00	MAGIC THE GATHERING	129,00	PANDEMONIUM 2	149,00	SUPER FOOTBALL CHAMP	99,00	X MEN	149,00

PROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h

44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél. 01 48 05 42 88 - 01 48 05 50 67
Lundi : 13h-19h - Mardi au Samedi :10h-19h

36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél. 01 40 27 88 44
Lundi au Samedi :10h-19h

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 35 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CB))	
TOTAL A PAYER	

Nom : Prénom :
N° client : (si déjà client chez nous)
Adresse :
Code Postal : Ville :
Age : Téléphone :
(signature des parents pour les mineurs) Signature
Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ 3 DO ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -
Date de validité : ... / ... Signature :
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

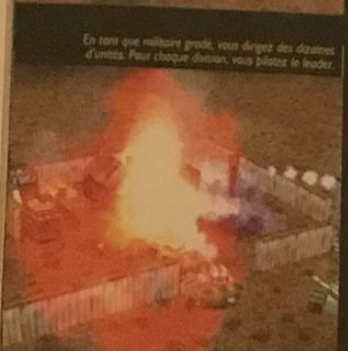
PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/mn) PLAYSTATION 12/98

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

Sur PlayStation, les explosions seront en 2D, par conséquent plus pixellisées que sur PC.

Grâce au département recherche, vous aurez la possibilité de construire vous-même les unités formant vos troupes. A l'image de celles qui cartonnent le camp sur la photo.

En tant que militaire gradé, vous dirigez des dizaines d'unités. Pour chaque division, vous pilotez le leader.



remment réalisé un vrai tour de force. L'interface est très intuitive. Le joueur pilote l'unité leader après l'avoir préalablement sélectionnée. «Pas besoin de cliquer sur des quantités d'icônes pour plonger dans le jeu. Je dirais même qu'il est plus simple de jouer au paddle qu'à la souris... Les boutons du paddle permettent chacun d'assigner des tâches spécifiques. De plus, si le joueur le souhaite, il peut diriger presque en simultané quatre divisions différentes désignées chacune par la croix, le cercle, le carré et le triangle. De la sorte, d'une simple pression, il passe d'une division à l'autre.» Pratique... Et fun car, après deux minutes de jeu, la manette vibrant à chaque explosion, force est d'admettre qu'on a pigé le truc.

Recherche et Développement

«Dans Warzone, plus de deux mille unités différentes peuvent être construites !» Oui, vous avez bien lu «2 000». Chaque fois que vous blastez un camp ennemi, vous récupérez une nouvelle technologie. A vous d'en faire bon usage via votre centre de R&D. «Si vous disposez d'assez de ressources, vous pouvez pousser vos chercheurs à créer des armes, des armures, des roues, etc. A vous ensuite de les assembler en fonction de la tactique adoptée - si vous êtes plutôt agressifs, vous construirez des unités rapides, par exemple !» Le programme semble alléchant, non ? D'autant plus que - j'allais omettre ce détail important - chaque unité (tank, robot, buggie, hélico, etc.) se comporte comme un personnage de jeu de rôles. Eh oui, il est possible d'up-grader, de multiplier par huit, ses capacités et son expérience. Une unité classée niveau «héros», le plus élevé, réagira plus vite et plus intelligemment que les autres en plein combat... Reste le hic : pour l'heure, le jeu est trop lent et un peu répétitif. «Nous avons encore quelques mois pour y remédier», a avancé Nick. Faisons-lui confiance !

DES CITROUILLES PLEIN LA TETE

Pumpkin Studios comprend une vingtaine de personnes. Situé à Bath, à trois quarts d'heure de Bristol en Angleterre, ce développeur travaille en ce moment sur son premier titre. Après Warzone 2100, Jim Bambra, ami de Ian Livingstone et ancien de GamesWorkshop, souhaite concevoir un jeu d'Heroic Fantasy. Mais au fait, d'où vient le nom de «Pumpkin» ? «C'est celui de mon chat, a confié Nick. L'équipe le trouvant amusant, il a été choisi pour le studio également.» Voici qui devrait vous donner une idée de l'ambiance qui règne là-bas.

Ces photos sont issues de la version PC (hélas !)

En cas de morsures de zombis, de dobermans mutants ou autres créatures :

Centre Anti-Poison
Tél. 01 40 05 48 48

Institut Pasteur
Tél. 01 45 68 80 00

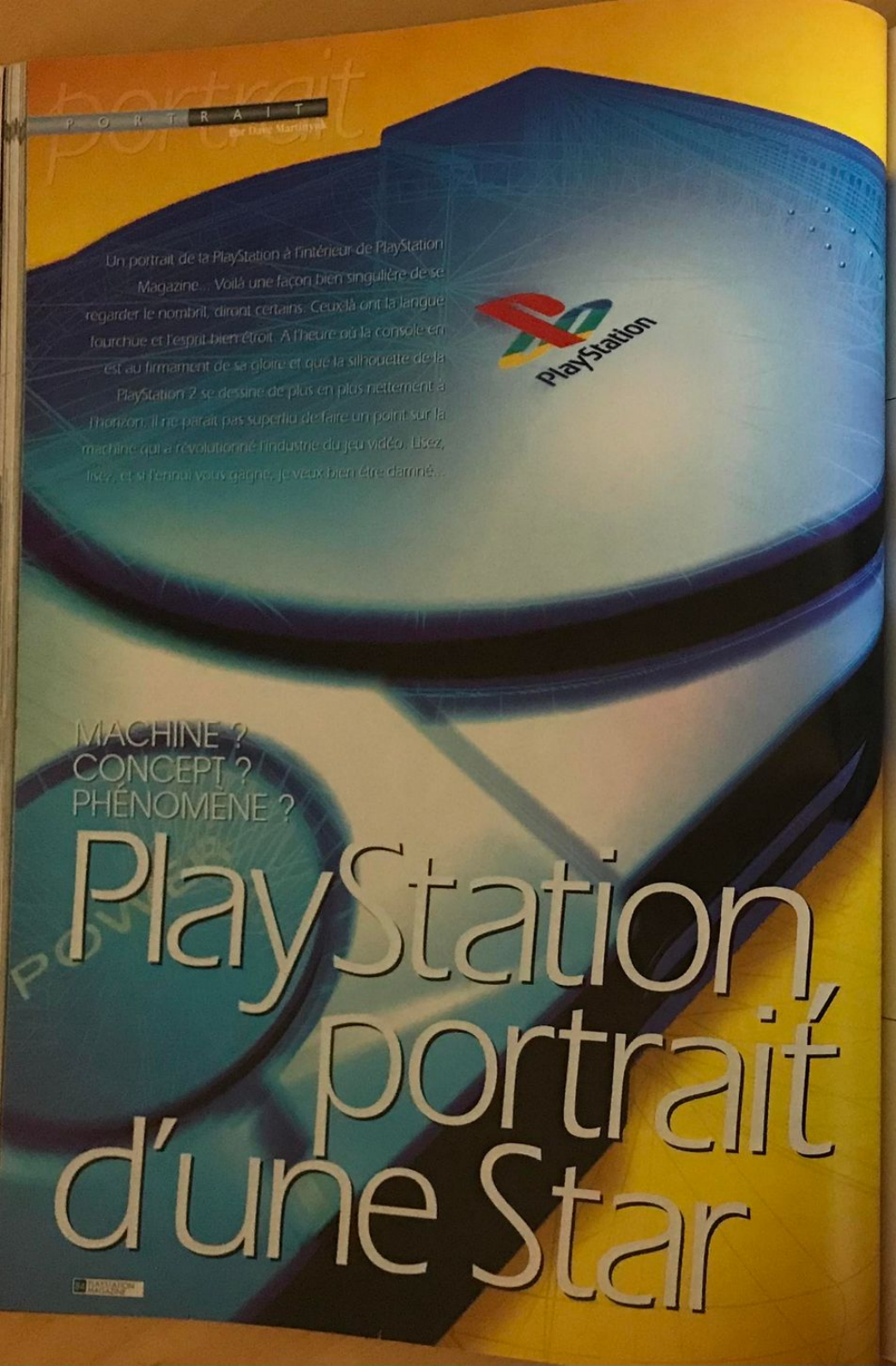
SOS Virgin
Tél. 08 36 68 94 95*

PlayStation
Virgin INTERactive
CAPCOM

*Toutes les soluces de Resident Evil 2 sur le 3615 Virgin Games et sur le 08 36 68 94 95 (2,23 F/m)

© CAPCOM CO., Ltd. 1998. All rights reserved. Resident Evil is a trademark of CAPCOM CO., Ltd. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., Ltd.
Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

POUR NOËL ÇA VA ÊTRE LA FÊTE
...CHEZ DIFI !
Difintel - Micro
JEUX VIDÉO - CD-ROM - TÉLÉPHONIE MOBILE - D.V.D.
Le n°1 du Multimédia en Europe !



C'est en 94 que la PlayStation est commercialisée au Japon, son premier hit sera Ridge Racer

DES DEBUTS RICHES EN REBONDISSEMENTS

C'est en 1988 que Sony met le doigt dans l'engrenage du jeu vidéo, en s'associant à... Nintendo ! Les deux géants japonais tombent d'accord pour mettre au point un lecteur de CD-Rom destiné à la Super Famicom (ou SNES), une console 16 bits censée arriver sur le marché japonais 18 mois plus tard. Sony se lance dans la conception de cette machine (devant se fixer sous la Super Famicom) et crée, en même temps, une console intégrant cartouche et CD : le SuperDisc. Cette dernière sera ensuite connue sous le nom de PlayStation... Pour la petite histoire, sachez également que le processeur sonore de la Super Famicom (qu'on doit à Ken Kutaragi) est un pur produit Sony.

Tout se passe donc pour le mieux dans le meilleur des mondes, en apparence, jusqu'à ce jour de 91 où Nintendo déclare subitement qu'il décide de travailler avec Philips sur le projet du CD-Rom. Sony prenait trop d'importance aux yeux de Nintendo et, en l'évinçant, il gardait la mainmise sur son empire. Après un temps de flottement et de frictions intenses (Sony n'a pas apprécié ce coup de poignard dans le dos et l'image de Nintendo, privilégiant une société étrangère à une compagnie japonaise, en a subi les conséquences), les choses finissent par se tasser. En 92, les compagnies trouvent, tant bien que mal, un terrain d'entente. Inutile d'entrer dans les détails puisque toutes ces négociations, au final, ne serviront à rien : le CD-Rom Super Famicom ne verra jamais le jour. Toutefois, ce faux départ n'aura pas servi à rien. Sony a, en effet, mis en place une structure dans le but d'innover. Il ne reste plus qu'à s'en donner les moyens.

DE L'IMPORTANCE D'UN SEUL HOMME...

Considéré comme étant le «père» de la PlayStation, Ken Kutaragi, actuel principal responsable de SC.E. of America, est sans doute l'homme qui a le plus compté dans le développement de cette machine. Des débuts balbutiants avec Nintendo, Ken Kutaragi en arrive au projet PlayStation-X (PS-X), en 1993. Son souhait était de créer une console entièrement et uniquement dédiée aux jeux. Technologiquement, la PlayStation fait un bond en avant, grâce à ses capacités graphiques capables de gérer la 3D. Et c'est Ken Kutaragi qui est le maître d'oeuvre de tout cela. Fin 93, début 94, la console est dévoilée aux développeurs européens et américains. Sony s'occupe des présentations et essaie de s'entourer des meilleurs, sachant parfaitement qu'il ne suffit pas d'avoir une bonne machine pour conquérir un marché, mais qu'il faut également proposer les meilleurs jeux.

KEN KUTARAGI

DATES MARQUANTES ET ETUDES D'UN SUCCES

C'est en décembre 94 que la PlayStation est commercialisée au Japon. Le premier «killer hit» sera Ridge Racer, de Namco. En mai 95, au Japon, les ventes de consoles dépassent le million d'unités. En septembre de cette même année, la PlayStation est commercialisée aux Etats-Unis. Plus de 100 000 unités y sont vendues en deux jours ; en Europe, 50 000 unités, en six semaines. On est à la traîne mais on se rattrape durant la période de Noël, avec 350 000 consoles vendues dans toute l'Europe. A la même date, Tekken (Namco) est le premier jeu PlayStation à dépasser le million d'exemplaires au Japon. En une année, donc, la PlayStation fait sa place et son succès se confirmera encore davantage par la suite. Grâce à des baisses de prix successives et une logithèque de qualité, la console s'implante de mieux en mieux. Voyez plutôt :

NOMBRE DE PLAYSTATION VENDUES DANS LE MONDE

JANVIER 96 : 3,4 MILLIONS
AOUT 96 : 7,2 MILLIONS
FEVRIER 97 : 12 MILLIONS
OCTOBRE 97 : 22,5 MILLIONS
JANVIER 98 : 28,2 MILLIONS
MAI 98 : 32,8 MILLIONS
AOUT 98 : 40 MILLIONS

Au moment où vous lisez ces lignes, il est probable que les 50 millions d'unités vendues soient dépassés. Un record. Une belle revanche de Sony sur Nintendo qui, en prenant du retard avec la sortie de sa Nintendo 64, a perdu une part non négligeable d'acheteurs potentiels. Et il y a fort à parier que tous ceux qui ont opté pour la PlayStation ne le regrette pas à l'heure qu'il est...

ECONOMIE DE BOUTS DE CHANDELLES !

Les baisses de prix de la PlayStation ne sont pas véritablement dues à la bonté des dirigeants de Sony Computer Entertainment. Il y a eu dif-

LA PLAYSTATION

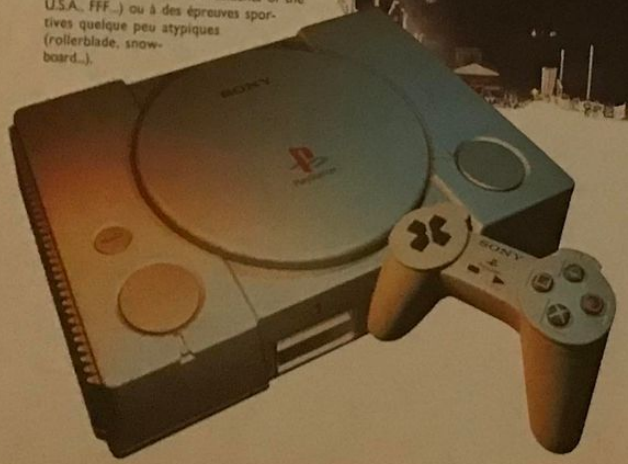
férentes séries de consoles (identifiables grâce au numéro de série qu'on trouve sur une plaque, sous la console). Des premières PlayStation, avec sorties vidéo Cinch et S-Vidéo, on est ensuite passé aux consoles «épurées» plus spécifiquement destinées à certains marchés. Ainsi, par exemple, en Europe, on utilise beaucoup moins le Cinch ou le S-Vidéo qu'au Japon. Ces sorties ont donc été purement et simplement supprimées pour ne plus laisser qu'une sortie par câble péritel bâtard (Cinch se transformant en péritel). La qualité d'image est moins bonne qu'avec une prise péritel normale, mais l'économie, sur le coût de fabrication de la console, est là. Et le câble péritel peut être obtenu, à part... Il n'y a pas de petit profit. De même, l'intérieur des machines (disposition et nature des composants) peut changer quelque peu d'un modèle de PlayStation à l'autre. La recherche du moindre coût est perpétuelle. C'est ce qui permet à Sony de proposer, cette année, sa console à 790 frs alors qu'elle en coûtait 2 099 (!), en septembre 95.

Un autre problème, bien connu, touche les lentilles optiques des PlayStation. Les premières séries ont été fabriquées avec un socle en plastique qui, en chauffant, modifiait la portée du faisceau laser. D'où des PlayStation qui fonctionnent mieux lorsqu'on les retourne ou qu'on les pose sur le côté. Cette défaillance a été en partie résolue pour les séries suivantes, grâce à des lentilles enchâssées dans un socle en métal. Toutefois, ce «bug» existe toujours.

LA VERITABLE VOLONTE DE SONY

En créant la PlayStation, Sony a voulu s'attaquer à un nouveau marché. Ce pari étant manifestement réussi, Sony a tenté d'aller plus loin et de repositionner son image auprès des jeunes. C'est la raison pour laquelle le sponsoring est tellement important, football et sports automobiles en tête (normal, c'est ce qui marche le mieux en France). Les opportunités pour installer l'image de la PlayStation sont nombreuses : on retrouve Sony associé à des chanteurs (Menelik, IAM, Presidents of the U.S.A., FFF...) ou à des épreuves sportives quelque peu atypiques (rollerblade, snowboard...).

Une grande campagne de pub a été amorcée lorsque la PlayStation est passée sous la barre psychologique des 1000 frs en France. Souvenez-vous des affiches dans le métro.



LA VRAIE CONCURRENCE

Se positionnant comme un produit de masse, la PlayStation a pour concurrents directs évidents d'autres consoles de jeux (N64 et Dreamcast à venir). Cependant, aux questions : «Que feriez-vous si votre PlayStation tombait en panne ?» ou «Qu'aimez-vous faire, à part jouer avec votre console ?», les réponses pointent d'autres activités de loisirs : regarder la télé, recevoir des amis, écouter de la musique, aller au concert, au cinéma, au restaurant ou bien encore louer une cassette au vidéo club du coin. Certains rétorqueront qu'on peut recevoir des amis et jouer à la PlayStation, ce n'est pas incompatible. Euh... Ok, c'est vrai, ils marquent un point. La part de temps et/ou d'argent accordée à ces différentes activités serait aussi intéressante à évaluer par rapport à l'investissement que vous accordez à votre console.

Cette volonté délibérée de «harcèlement» porte ses fruits. L'activité globale de PlayStation en France rapporte quelques 3 milliards de francs, une somme supérieure à ce qu'engrange Sony Music (2,2 milliards) ou Sony Pictures. Au final, PlayStation transcende son statut de simple machine.

ET LA PLAYSTATION 2 ALORS ?

Aaah, voilà un sujet intéressant. Comme tout objet de désir au sujet duquel on ne sait pas grand-chose, la nouvelle machine de Sony fait naître de nombreuses spéculations. Nous avons fait le tri, pour vous, parmi celles qui semblent les plus tenaces, et nous vous les commentons. Mais qu'il soit bien entendu que, tout ce qui suit, tient davantage de la rumeur que d'autre chose. Sony s'abritant derrière un frustrant «pas de commentaires», à chaque question posée sur le sujet. Tant qu'il n'y a pas d'annonce de sortie officielle, nous ne pouvons être sûrs de rien. Bon, allons-y pour les cyber-potins. Vous allez voir, c'est quand même assez excitant...

1) LE NOM

Le projet PlayStation 2 a été, pendant un temps, appelé projet T-Rex au sein de chez Sony. Ce n'est évidemment pas le nom qui sera retenu pour le grand public. Dépassant l'évidence que la console pourrait s'appeler «PlayStation 2», tout simplement, le très sérieux magazine anglais Next Génération pense que la prochaine console de Sony pourrait bien se nommer la «PlayStation 2000». Sony conserverait - c'est une quasi-certitude - le nom de PlayStation tellement connu, et accolerait 2000 en référence, bien évidemment, au nouveau millénaire. PlayStation 2 et PlayStation 2000 sont en tout cas apparemment les deux seuls noms qu'envisage Sony pour le moment, puisque la société a réservé ces «domain names» (noms de sites) sur Internet.

2) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Dans cette partie, les rêves hallucinatoires les plus fous sont permis. Tout est parti d'une déclaration de Ken Kutaragi : «Les fabricants de

puces, à Silicon Valley, font tous la même chose : ils sont obsédés par la course aux polygones. Ils voient à court terme et ne s'intéressent qu'à des changements très graduels en matière de technologie graphique (...). Les graphismes des jeux ressemblent à des graphismes créés sur ordinateur. Notre but est de réaliser des graphismes d'une qualité cinématographique, qui feront oublier aux joueurs qu'ils sont devant des graphismes générés par ordinateur». Il n'en fallait pas plus pour ouvrir grande la porte à toutes les suppositions.

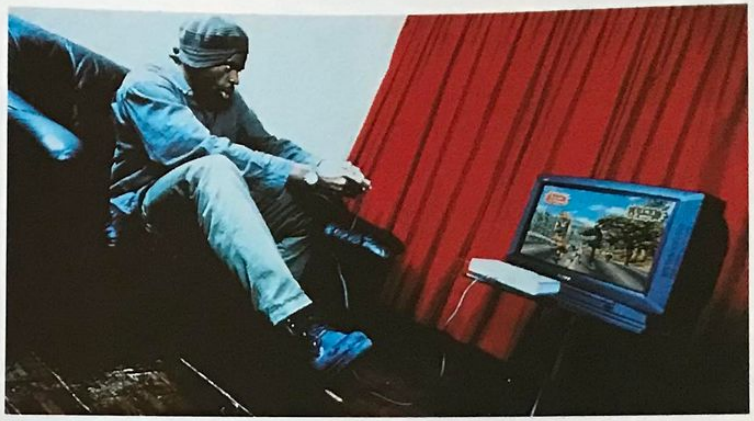
a) Sony s'intéresserait donc à une nouvelle génération de processeurs graphiques. Les spécialistes parlent d'une technologie ray tracing (rendu des effets de lumière complexe), d'autres de voxels (volume pixel : pixels en 3D). Dans les deux cas, la puissance de calcul nécessaire à la bonne utilisation de ces techniques est énorme. Certains développeurs PC utilisent déjà la technologie Voxel avec leurs jeux (Appeal avec Outcast, Westwood avec Tiberian Sun). Et le résultat est plus que probant.

b) D'autres rumeurs laissent entendre que la PS 2 serait équipée d'un nouveau microprocesseur appelé G12, de LSI Logic. Ce dernier possède une puissance de calcul phénoménale (je n'ai même pas la place de l'écrire, tellement les chiffres annoncés sont hallucinants), mais sa production de masse semblerait coûteuse. On parle aussi d'un nouveau microprocesseur 3Dfx... Néanmoins, de tous les constructeurs, c'est le nom de Toshiba qui revient le plus souvent. Ce dernier travaillerait sur des processeurs DSP (Digital Signal Processor) et RISC (Reduced Instruction Set Computer - ceci n'éclairera pas les non-initiés, mais bon...). Les spéculations vont donc bon train mais nous nous garderons bien

PROFIL TYPE DU JOUEUR PLAYSTATION

Les années passées ont permis de réaliser des études et de dresser le portrait type de l'acheteur PlayStation. A n'en pas douter, nombre d'entre vous risquent de se retrouver dans la description qui suit. C'est normal. Moi aussi, j'ai l'impression qu'on dresse mon portrait-robot...

Jeune-homme de 20 ans, citadin, lisant la presse spécialisée, mais aussi la presse sportive et automobile. Il aime aller au cinéma et possède presque toujours un magnétoscope. 17 % ont un PC et 56 % une autre console. Il achète régulièrement des jeux et des CD audio. Ses achats sont influencés par la publicité (TV et presse).



Jouer avec Menelik, quand on le connaît bien, permet de cumuler : on s'essaye à la Play, on reçoit un ami qui peut interpréter un ou deux morceaux, histoire de retrouver l'ambiance concert...

de dresser une fiche technique imaginaire de la PS 2. L'avenir nous éclairera. Il suffit d'attendre.

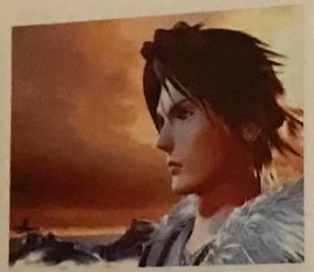
c) Le support utilisé n'est, a priori, plus un mystère. On a d'abord parlé de Minidisc haute densité (réinscriptible), puis de CD-Rom, puis de DVD... On a même pensé, pendant un temps, que Sony, à l'instar de Sega avec sa Dreamcast, allait développer un support totalement nouveau. Le souffle des révélations a néanmoins peu à peu dissipé les brumes du mystère, et il semble désormais à peu près sûr que le support utilisé sera le DVD. Certains bruits laissent également entendre que les jeux PlayStation actuels pourraient être compatibles avec la nouvelle console.

3) LE DESIGN

Les images que vous découvrez sont des projections imaginaires de ce à quoi pourrait ressembler la PS 2. L'image de la console avec

LA PLACE DE LA PLAYSTATION EN FRANCE

Avec ses 2 millions d'unités vendues en France (et les 3 millions prévus pour l'an prochain), la PlayStation s'enfonce comme une machine grand public touchant le plus grand nombre. Perdu dans ses rêves de grandeur - peut-être pas si éloignés de la réalité - Sony pense que le potentiel du marché français est de 5 millions d'unités. A terme, ce sont quelques 20 % des foyers qui pourraient être concernés.



The Legend of Legaia est un RPG de Sony qui a connu un grand succès lors de sa sortie au Japon (plus de 230 000 exemplaires vendus en deux semaines). Une nouvelle preuve du succès que connaît ce genre. Bien sûr, le plus attendu reste FF VIII...

écran intégré possède un design vraisemblable mais elle est totalement infondée. C'est un dessinateur anglais qui l'a inventée et elle a, depuis, fait le tour du monde. La seconde (la PS 2 couleur bleu-nuit) a une histoire plus mystérieuse. Elle devrait être fausse, également, mais un bruit court : cette photo se serait «échappée» des laboratoires de Namco, très lié à Sony comme on le sait. C'est évidemment du n'importe quoi, mais on peut toujours rêver et croire que nous avons la véritable PS 2 sous les yeux. Ça ne fait de mal à personne, après tout.

4) LA DATE DE SORTIE

Voilà encore un sujet qui a suscité de vives émotions. Une énorme rumeur laissait entendre que la PS 2 était prévue pour avril 99 au Japon. Il y a 99,99 % de chance pour que ce soit faux. La sortie de la Dreamcast, fin novembre au Japon, a donné naissance aux plus folles suppositions. Avec environ 50 millions de PlayStation vendues à travers le monde, Sony ne va certes pas laisser tomber son bébé au profit d'une machine plus puissante pour le moment. La PS 2 est en développement, elle existe, mais sa sortie n'est pas prévue dans l'immédiat. On peut imaginer une sortie au Japon, au plus tôt, en septembre 99, mais même cela paraît peu probable. 2000 semble être l'année de lancement la plus vraisemblable. Tout dépend, en fait, des parts de marché que va s'octroyer Sega. Sur le grand échiquier des constructeurs, Sony est toujours le roi, et on peut s'attendre à ce que, en grand stratège, il fasse tout pour conserver cet avantage.

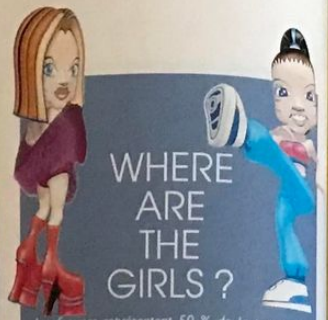
LE TOP PLAYSTATION

Les genres les plus appréciés en France.
(source GFK au 31/08/98)

COURSE	33 %
ACTION/COMBAT	32 %
SPORT	15 %
PLATE-FORME	11 %
RÉFLEXION/STRATÉGIE	3 %
SIMULATION	3 %
AUTRES	2 %

** remerciements à Fleur Breteau pour son aimable (et très utile) collaboration.*

WHERE ARE THE GIRLS ?



Les femmes représentent 50 % de la population française. Cependant, seulement 8 % des personnes s'essayant à la PlayStation sont des joueuses (elles sont 20 % au Japon). Le marché potentiel à conquérir est énorme, et Sony cherche la solution miracle, en favorisant le développement de titres peut-être plus adaptés au public féminin (comme Bust a Groove). Le pari est audacieux et difficile à relever tant la femme reste un mystère...

NOTORIÉTÉ DES MARQUES AUPRES DES 11-17 ANS

(source : Institut de l'enfant - enquête annuelle)

Les appétences des consommateurs sont une mine d'or pour les sociétés. Ces dernières sont toujours désireuses de connaître précisément les goûts du public. Ces trois tableaux vous montrent les marques les plus connues auprès des jeunes consommateurs. On note, qu'en dix ans (86-96), plusieurs marques disparaissent du top 15. Sony, lui, est présent dans le premier tableau grâce au walkman, dont le succès ne s'est jamais démenti. En 96-97, le constat est plus révélateur. Les premières positions sont toujours les mêmes, et ce sont les marques sportives qui se taillent la part du lion. Au final, on se rend compte que seuls deux pôles de consommation sont représentés : l'alimentation et l'habillement. Perdu au milieu de cela, la PlayStation fait une apparition remarquée et gagne cinq places en une année. Une nouvelle preuve de son implantation dans notre culture.

1986	1996	1997
1- Coca-Cola	1- Nike	1- Nike
2- Adidas	2- Adidas	2- Adidas
3- Apple Macintosh	3- Reebok	3- Reebok
4- Sony (walkman)	4- Levi's	4- Levi's
5- Nike	5- Coca-Cola	5- Coca-Cola
6- Spring gum	6- Naf-Naf	6- Naf-Naf
7- Marlboro	7- Nestlé	7- Dorsano
8- Newman	8- Danone	8- Nestlé
9- Ray-Ban	9- Orangina	9- PlayStation
10- Swatch	10- Chevignon	10- Quicksilver
11- Chevignon	11- Oxbow	11- Caterpillar
12- Yop	12- Creek's	12- Oxbow
13- Asaï	13- Hanlie	13- Marlboro
14- Lacoste	14- PlayStation	14- Orangina
15- Clark	15- Hollywood	15- Creek's

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE
- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

DUAL PACK CONSOLE PLAYSTATION + 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE 790F DUAL SHOCK

OFFRE SPECIALE DOCK GAMES (offre limitée) Jeux Vidéo Neufs et Occasions
CONSOLE PLAYSTATION + 1 MANETTE DUAL SHOCK + 1 MANETTE SIMPLE + 1 CARTE MEMOIRE
849F

399F — EXCLUSIVITÉ DOCK GAMES — + LA CARTE MEMOIRE (1 mega) COLLECTOR "LARA CROFT"

LA PLUS CÉLÈBRE DES AVENTURIÈRES de charme repart pour de nouvelles aventures, de l'Inde mystérieuse au pacifique sud. UN HIT INCONTOURNABLE PSX

STATUETTE Lara Croft (Résine - 37cm) DISPONIBLE DANS NOS MAGASINS

TOMB RAIDER III ADVENTURES OF LARA CROFT — NEW

Après avoir échoué deux fois dans son projet de destruction du monde, le docteur Néo Cortex pense qu'il n'existe désormais qu'une seule solution : LE VOYAGE A TRAVERS LE TEMPS ! PSX

3000 PORTE MONNAIE OFFERTS POUR L'ACHAT D'UN JEU

Le plus célèbre des jeux de foot dans sa nouvelle version : les 20 plus grandes équipes européennes et leur stade, 220 clubs de première division des 12 meilleurs championnats du monde entier, 42 équipes nationales. Plus complet, plus jouable, plus beau, l'après Coupe du Monde ne fait que commencer ! PSX

OFFRE SPÉCIALE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Reprenant le moteur graphique de Colin Mac Rae, cette simulation permet aussi de prendre le volant des formules Ford PSX

GRAND CONCOURS(1) DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

GAGNEZ UN SURF DES NEIGES ROSSIGNOL

NEW

Relevez le défi et essayez de battre les champions des sports extrêmes, Kayac, VTT et Surf des neiges sur les 5 continents dans ce superbe jeu de sport en arcade 3D temps reel. Amateurs d'émotions fortes, prenez tous les risques. PSX

1er prix : Un SNOWBOARD (d'une valeur de 2500 F)
du 2ème au 30ème prix : Un SAC A DOS RUSHDOWN (d'une valeur de 300 F)
du 31ème au 50ème : Un BONNET RUSHDOWN (d'une valeur de 100 F)

(1) Jeu gratuit sans obligation d'achat organisé du 15 novembre 1998 au 15 janvier 1999. Tirage au sort effectué le 22 janvier 1999. Le règlement complet est déposé chez Maître Cataldo, Huissier de Justice à Lyon. Il peut être demandé directement dans les magasins DOCK GAMES participant à l'opération.

299F

FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80	DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73	SALLANCHES CENTER	Tél : 04.50.58.49.11
AGEN	Tél : 05.53.87.92.52	FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00	SAINTES CENTER NOUVEAU	Tél : 05.46.70.35.89
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10	FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56	SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40	FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18	SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.88	GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25	ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.87.59.14	HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59	ST QUENTIN CENTER NOUVEAU	Tél : 03.24.57.43.19
ANGLET CENTER	Tél : 05.59.03.72.03	LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01	STRASBOURG CENTER	Tél : 03.88.22.54.81
ANGOULEME CENTER NOUVEAU	Tél : 05.45.94.43.15	LA ROCHE/YON CENTER NOUVEAU	Tél : 02.51.47.39.52	TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98	LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17	TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75	LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46	THIONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11
ARLES NOUVEAU	Tél : 04.90.96.84.81	LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17	THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25	LENS CENTER	Tél : 03.21.28.45.48	TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23	LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37	VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
AUTUN NOUVEAU	(consulter le minitel)	LILLE	Tél : 03.20.51.44.75	VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21	LIMOGES CENTER NOUVEAU	Tél : 05.45.94.43.15	VANNES CENTER NOUVEAU	Tél : 02.97.42.60.60
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61	LORIENT CENTER NOUVEAU	Tél : 02.97.21.69.73	VOIRON Corner	Tél : 04.76.65.96.27
BARENTIN CENTER NOUVEAU	Tél : 02.35.91.98.88	LYON	Tél : 04.78.60.33.60		
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09	MACON	Tél : 03.85.40.91.74	**EUROPE**	
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91	MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75	BRUXELLES CENTER NOUVEAU	Tél : (en cours)
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38	MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56		
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29	MELUN	Tél : 01.64.37.41.98	**SUISSE**	
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél : 03.21.30.20.95	METZ	Tél : 03.87.36.33.33	FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.74.22.71.74	MONT de MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.39.51	GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.46	MONTARGIS NOUVEAU	Tél : 02.38.98.00.67	GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45	MONTAUBAN	Tél : 05.63.66.57.33	GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.03.83
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30	MONTBELLIARD NOUVEAU	Tél : 03.81.91.00.52	GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
CALAIS CENTER NOUVEAU	Tél : 03.21.19.49.59	MONTELIMAR	Tél : 04.75.01.75.82	LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.27.78.77.42	MORLAIX	Tél : 02.98.88.41.90	MORGES	Tél : 021.801.77.88
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58	MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95	SIGNY	Tél : 022.363.03.09
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81	NEVERS CENTER NOUVEAU	Tél : 03.86.61.23.32	SION	Tél : 027.323.83.55
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19	NIMES	Tél : 04.66.21.81.33	YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76	NIORT	Tél : 05.49.77.05.13		
CHATEAU-GONTIER Corner	Tél : 02.43.70.37.45	ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30	**NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES** POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE CONTACT Raymond HELBIGIAS 079.212.08.80	
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01	PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32		
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37	QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.29.15	**DOM TOM**	
COGNAC	Tél : 05.45.35.07.45	REIMS	Tél : 03.26.77.96.76	FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.64	RENNES	Tél : 02.99.31.11.26	POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90	RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58	St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94				

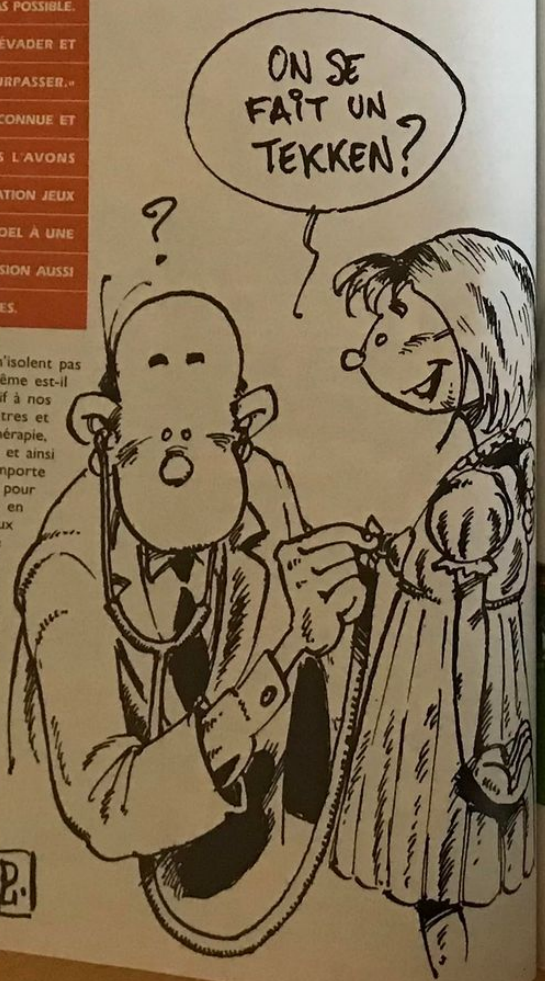
* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

Par toute l'équipe

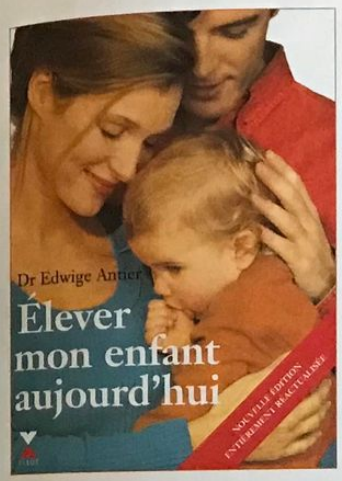
Opération Jeux Vidéo

Les vertus thérapeutiques du jeu

LES JEUX VIDÉO COMME OUTIL THÉRAPEUTIQUE ? NON, PAS POSSIBLE. POURTANT... «UN ENFANT MALADE QUI JOUE PEUT S'ÉVADER ET LE CHALLENGE PEUT LUI DONNER LA FORCE DE SE SURPASSER.» CES TERMES SONT CEUX D'EDWIGE ANTIER, PÉDIATRE RECONNUE ET AUTEUR D'OUVRAGES QUI FONT RÉFÉRENCE. NOUS L'AVONS INTERVIEWÉE DANS LE CADRE D'UNE OPÉRATION, «OPÉRATION JEUX VIDÉO», VISANT À FOURNIR JEUX ET CONSOLES POUR NOEL À UNE VINGTAINE D'HOPITAUX RÉPARTIS SUR LA FRANCE. L'OCCASION AUSSI DE RÉFUTER FAUX A PRIORI ET MAUVAISES IDÉES PRÉCONÇUES.



Les jeux vidéo rendent dingue et épileptique quand ils n'isolent pas l'utilisateur... Le discours n'est pas nouveau. Peut-être même est-il fondé ! Permettez-nous d'en douter, tant il reste excessif à nos yeux ! D'autre part, des spécialistes, sociologues, pédiatres et médecins, se sont penchés sur le phénomène en tant que thérapie, pour les enfants malades. Nous en avons sollicité certains et ainsi appris qu'un jeu vidéo correctement utilisé - et pas n'importe lequel - pouvait aider à recouvrer la santé. C'est la raison pour laquelle la rédaction a décidé de monter une opération en prévision des fêtes de fin d'année. Grâce à l'Opération Jeux Vidéo (c'est son nom), des dizaines de petits gars et de petites nanas s'amuseront sans bouger de leur lit d'hôpital. Pour ce faire, nous avons appelé une vingtaine de centres hospitaliers ayant un service réservé aux jeunes malades. Nous avons parallèlement contacté les éditeurs et les distributeurs de jeux vidéo avec lesquels nous travaillons tout au long de l'année. D'Infogrames à Electronic Arts, ils ont tous répondu présent. Des revendeurs à l'image d'Espace 3, Scoregames et Game Station leur ont emboîté le pas. Pouvait-il en être autrement ? Nous serions presque tenté de dire qu'eun jeu, c'est bien peu.» Si bien que nous espérons que l'idée aura fait germer en vous l'envie d'aider un service pour enfants dans un centre hospitalier. Et, si vous ne disposez pas de moyens financiers suffisants, pourquoi ne pas vous associer à des personnes de votre entourage ? Nous comptons vraiment sur vous pour aller dans le sens de la marche. Pour lier le ludique au thérapeutique dans l'espoir de faire oublier une souffrance. Le Père Noël peut avoir bien des visages...



INTERVIEW
Edwige Antier Pédiatre

"L'évasion par le jeu vidéo permet de rassembler ses forces pour guérir."

Pédiatre depuis plus de vingt-cinq ans, Edwige Antier adore les enfants. Auteur d'ouvrages comme Pourquoi votre Enfant est Fan de Disney (Editions Hachette Pratique) et Elever mon Enfant Aujourd'hui (Editions Fixot), elle s'est penchée sur le phénomène des jeux vidéo. Dans le cadre de l'opération montée conjointement avec les hôpitaux, nous sommes allés quérir son avis, la question posée étant : «Les jeux vidéo peuvent-ils servir de thérapie ?».

PlayStation Magazine : Dans quelle mesure pensez-vous qu'un jeu vidéo puisse aider un enfant malade ?

Edwige Antier : Un jeu vidéo peut favoriser l'enfant à rire et à s'adapter au milieu hospitalier. Grâce à un jeu vidéo, il s'évade. Mieux vaut toutefois garder un œil dessus. Parfois, il peut arriver qu'il s'évade «de trop». C'est pourquoi je recommande aux parents - et aux personnels des hôpitaux - de le gérer.

P.M. : Quels sont les types de jeux que vous recommanderiez ?

E.A. : Des jeux d'adresse où la violence n'est pas exacerbée. A l'instar d'un jeu de courses automobiles, un jeu d'adresse rassure l'enfant malade sur sa force. S'il y a des épreuves à remporter, des parcours à effectuer où il faut battre un adversaire, éventuellement des labyrinthes au cœur desquels il faut trouver des trésors, c'est très bien. Le challenge le conforte sur sa vitalité et sa tonicité. A contrario, je pense que dans la vie quotidienne, il ne faut pas en abuser.

P.M. : Quels sont les types de jeux à éviter ?

E.A. : L'enfant s'identifie toujours au héros. C'est pourquoi il ne faut pas de jeux dans lesquels le personnage central est trop violent. Si les fabricants imprimaient un codage plus clair sur les boîtes, ce serait idéal pour les parents...

P.M. : Est-il possible qu'un enfant ressorte traumatisé d'une expérience avec un jeu ?

E.A. : C'est le problème du virtuel. Puisque l'enfant s'identifie au héros, il entre complètement dans l'univers fictif qui s'offre à lui, par le biais du jeu. L'usage doit se faire avec parcimonie. Dans les simulations sportives, comme les jeux de boxe ou de tennis, la violence est présente mais de façon indirecte. C'est pourquoi je les préconise pour des enfants alités.

P.M. : Pourquoi, selon vous, les jeux violents remportent-ils un succès aussi franc auprès des enfants ?

E.A. : L'enfant a une violence en lui qu'il aime retrouver dans le jeu vidéo. Les fabricants le savent. Dans les films de Disney que j'ai étudiés, on retrouve cette violence mais il en résulte toujours une solution positive. Ce n'est pas le cas dans les jeux vidéo. Il faut tuer et se battre ; la violence est au premier

Doom (GT Interactive) : «L'enfant s'identifie toujours au héros. C'est pourquoi il ne faut pas de jeux dans lesquels le personnage central est trop violent.» A quand des autocollants préventifs sur les boites ?

Coupe du Monde 98 (Electronic Arts) : «Il est vrai que les jeux vidéo s'adressent davantage aux garçons... Les filles aiment l'aventure et les jeux de sport. J'ai déjà vu des filles jouer à des jeux de foot !» Grâce à Coupe du Monde, les petites nanas vont pouvoir revivre les exploits de Barthez et de l'équipe de France !

Tomb Raider (Eidos Interactive) : «L'un des principaux avantages d'un jeu vidéo : vous n'êtes jamais en situation d'échec.» Avez-vous déjà perdu avec Lara Croft et abandonné l'aventure tout de go ?

Monopoly (Hasbro Interactive) : «Un jouet traditionnel offre un rêve plus doux, il est indispensable. A l'inverse, un jeu vidéo demande beaucoup de concentration. C'en est presque agressif, mais je trouve cela plutôt positif pour un enfant malade.» Monopoly sur PlayStation ou le compromis astucieux entre le jeu traditionnel et le jeu vidéo. Idéal !

degré. Quand la maman dit à l'enfant qu'elle ne désire pas acheter un jeu car il est violent, il ira peut-être y jouer chez un copain, mais aura déjà une notion de choix et de ce qui est bien ou interdit. Même s'il transgresse ce qui est interdit, en avoir la notion est très important dans l'éducation.

P.M. : Inévitablement, face à un jeu, l'enfant va perdre plusieurs fois avant d'en venir à bout. N'est-ce pas désespérant ?

E.A. : Non, car c'est, là, l'un des principaux avantages d'un jeu vidéo : vous n'êtes jamais en situation d'échec. Ce n'est pas comme à l'école où un zéro en dictée est irréparable.

P.M. : Qu'apporte un jeu vidéo comparé à un jouet traditionnel ?

E.A. : Un jouet traditionnel offre un rêve plus doux, il est indispensable. A l'inverse, un jeu vidéo demande beaucoup de concentration. C'en est presque agressif, mais je trouve cela plutôt positif, pour un enfant malade.

P.M. : Trouvez-vous les jeux vidéo conviviaux ?

E.A. : Certains jeux se jouent à deux. Cela permet de se faire un copain et de rire ensemble. Bien que chacun joue pour soi, un jeu vidéo peut être très convivial et favoriser l'amitié.

P.M. : Comment devons-nous nous y prendre pour séduire les petites filles ?

E.A. : Il est vrai que les jeux vidéo s'adressent davantage aux garçons... Les filles aiment l'aventure et les jeux de sport, j'ai déjà vu des filles jouer à des jeux de foot ! En revanche, la bagarre n'est pas leur truc, c'est certain.

P.M. : Au regard du marché et de la tendance actuels, diriez-vous que les jeux vidéo font désormais partie intégrante du quotidien ?

E.A. : Ils sont devenus incontournables. Si bien que je préfère donner le mode d'emploi et non pas dire : «N'achetez pas !». L'ordinateur constitue un prolongement naturel et évident du fonctionnement cérébral de l'enfant. Le potentiel d'une console de jeu est moindre, mais il est aujourd'hui nécessaire voire obligatoire de composer avec.

LISTE DES DONATEURS

Acclaim, Codemasters, Eidos Interactive, Electronic Arts, Espace 3, Game Station, GT Interactive, Hasbro Interactive, Infogrames Entertainment, Interplay, Konami, PlayStation Magazine, Psygnosis, Scoregames, Sony Computer Entertainment France, Ubi Soft, Virgin Interactive Entertainment et VOUS...

L'Odyssée d'Abe (GT Interactive) : «S'il y a des parcours à effectuer et des labyrinthes au cœur desquels se trouvent des trésors, c'est très bien. Le challenge conforte l'enfant malade sur sa vitalité et sa tonicité.» Merci à Abe pour son efficacité !

"Grâce à la pratique du jeu vidéo, l'enfant malade peut mieux s'adapter au milieu hospitalier".

Formula One 98 (Psygnosis) : «Certains jeux se jouent à deux. Cela permet de se faire un copain et de rire ensemble. Bien que chacun joue pour soi, un jeu vidéo peut être très convivial et favoriser l'amitié.» Qui a dit que la compétition ne générait que des relations houleuses entre les gens ?

Baisse le son !

Nouveaux jeux.
Tests. News. Tips.
Level One.
Top 10.
Clips de jeux.
Warp Zone.
Consoles.
PC & Mac.
Action. Aventure.
Baston. Simulation.
Arcade.
Stratégie.
Musique comprise.
www.gameone.net

GAME ONE. LA CHAÎNE TÉLÉ DES JEUX VIDÉO.

EN EXCLUSIVITÉ SUR CANALSATELLITE ET SUR LES MEILLEURS RÉSEAUX CABLÉS

Liste des revendeurs sur 3615 CANALSAT (1,29 F la minute) ou sur www.canalsatellite.fr

GAME ONE

La première. À tous les niveaux.

PRATIQUE

Les hôpitaux en question

Comment, vous aussi, participer à l'Opération Jeux Vidéo ?

CONNAITRE LE CENTRE HOSPITALIER LE PLUS PROCHE

Si vous souhaitez, vous aussi, offrir un peu de rêve à des enfants hospitalisés ou si votre enfant a besoin de soins et que vous ne savez pas vers qui vous tourner, il existe un ouvrage. Chez Gallimard est paru un guide intitulé Enfant à l'Hôpital, Suivez le Guide - L'accueil dans les services d'enfants. Y sont répertoriés tous les centres et leurs spécificités, leurs adresses et numéros de téléphone.
(Attention ! Ce guide est sorti voici six ans et n'a pas été réactualisé selon toutes vraisemblances. Il est en outre difficile à trouver, à moins de chercher en bibliothèque ou de le commander.)

CONSEILS PRATIQUES

Dans un hôpital, comme à la maison, certaines règles sont à suivre à la lettre lorsqu'un enfant joue aux jeux vidéo. Les voici.
1/ Il faut que l'enfant soit installé assez loin de l'écran. La distance idéale est de cinq fois la diagonale de l'écran.
2/ La pièce doit être suffisamment éclairée.
3/ Il est préférable de ne pas dépasser les trente minutes de jeu. De même faut-il savoir s'arrêter en cas de fatigue.
C'est pourquoi sont recommandés des jeux où il est possible de sauvegarder.

LES HOPITAUX EN ACTION

Hôpital Archet de Cimiez - 06 Nice
Centre Hospitalier Général de Troyes - 10 Troyes
Hôpital d'Enfants de la Timone - 13 Marseille
CHRU de Caen - 14 Caen
CHRU de Dijon - 21 Dijon
CHRU Hôpital Saint Jacques - 25 Besançon
Hôpital Purpan - 31 Toulouse
Groupe Hospitalier Pellegrin - 33 Bordeaux
CHRU de Montpellier - 34 Montpellier
Hôpital Sud à Pontchaillou - 35 Rennes
Hôpital Gatien Clocheville - 37 Tours
CHRU de Grenoble - 38 Grenoble
Pavillon Mère & Enfants - 44 Nantes
CHRU de Nancy - 54 Nancy
CHRU La Calmette - 58 Lille
Hôpital Hautepierre - 67 Strasbourg
Hôpital Edouard Herriot - 69 Lyon
CHU Necker - 75 Paris XVe
Hôpital Robert Debré - 75 Paris XIXe
Hôpital des Enfants -
97 Saint-Denis la Réunion.

CRISES D'ÉPILEPSIE, MYTHE OU RÉALITÉ ?

Dans le livre Elever mon Enfant Aujourd'hui écrit par Edwige Antier, l'auteur consacre un chapitre entier aux jeux vidéo et aux effets de la télévision et de l'ordinateur sur les enfants. Selon elle : «Les crises d'épilepsie pendant un jeu sont rares et semblent ne survenir que chez des enfants photosensibles, c'est-à-dire chez ceux pour lesquels la stimulation lumineuse déclenche des crises. On pense actuellement que le jeu vidéo ne rend pas épileptique, mais peut révéler une épilepsie latente. Il n'est cependant pas question d'interdire ces jeux à un enfant épileptique. Cela le marginaliserait étant donné leur impact social.» Ouf, il était temps ! La vérité sur la question se faisait diablement attendre.

APACHE

ENFANT A L'HOPITAL? SUIVEZ LE GUIDE

L'accueil dans les services d'enfants

Illustrations de PEF

ERRATUM HORS SÉRIE N°5 : ON EST NUL !

Dans notre Hors Série PlayStation Magazine n°5, sorti le vendredi 13 novembre dernier (mauvais présage, déjà ?), s'est glissée une erreur qu'on pourrait aisément qualifier de monumentale. A se demander si, dans l'histoire de la presse d'après-guerre, une telle négligence est déjà arrivée. D'accord, n'exagérons rien non plus, nous n'avons tué personne, mais le fait est que dans la solution de Future Cop, toutes les photos de chaque niveau sont identiques ! Lorsque nous nous fûmes aperçu de cette grosse anomalie, il était malheureusement déjà trop tard. Bien sûr, nous nous répandons en excuses superbe jeu, grâce aux codes donnés. Encore une fois, mille excuses...

Opération Jeux vidéo

Les professionnels du jeu vidéo se mobilisent

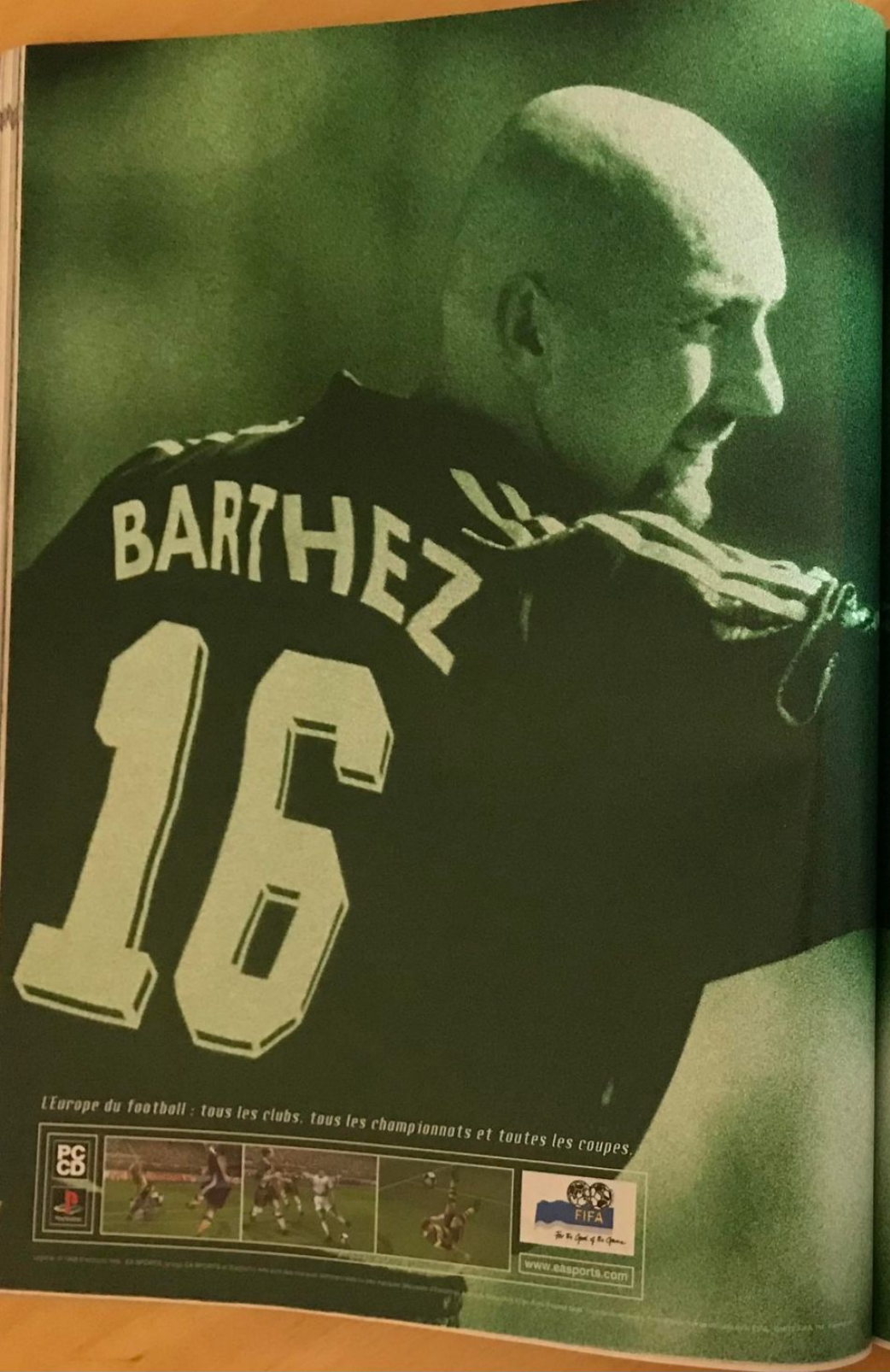
et équipent 20 grands centres hospitaliers voués au traitement des enfants malades

Bougez avec nous !

Et partagez votre passion en offrant des jeux aux hôpitaux près de chez vous

Liste des hôpitaux partenaires : **Hôpital Archet de Cimiez** 06 Nice - **Centre Hospitalier Général de Troyes** 10 Troyes - **Hôpital d'Enfants de la Timone** 13 Marseille - **CHRU de Caen** 14 Caen - **CHRU de Dijon** 21 Dijon - **CHRU Hôpital Saint Jacques** 25 Besançon - **Hôpital Purpan** 31 Toulouse - **Groupe Hospitalier Pellegrin** 33 Bordeaux - **CHRU de Montpellier** 34 Montpellier - **Hôpital Sud à Pontchaillou** 35 Rennes - **Hôpital Gatien Clocheville** 37 Tours - **CHRU de Grenoble** 38 Grenoble - **Pavillon Mère & Enfants** 44 Nantes - **CHRU de Nancy** 54 Nancy - **CHRU La Calmette** 58 Lille - **Hôpital Hautepierre** 67 Strasbourg - **Hôpital Edouard Herriot** 69 Lyon - **CHU Necker** 75 Paris 15e - **Hôpital Robert Debré** 75 Paris 19e - **Hôpital des Enfants** 97 Saint-Denis la Réunion

Acclaim
Codemasters
KONAMI
ELECTRONIC ARTS
EIDOS
ESPACE 3
GAME'S
GT Interactive Software
HASBRO Interactive
INFOGRAMES
Interplay
PSYGNOSIS
SCORE GAMES MULTIMEDIA
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
SKYROCK PREMIER SUR LE RAP
Ubi Soft
Virgin INTERACTIVE
PlayStation



L'Europe du football : tous les clubs, tous les championnats et toutes les coupes.

JEU DE MAINS, JEU DE GARDIEN

If it's in the game. It's in the game.

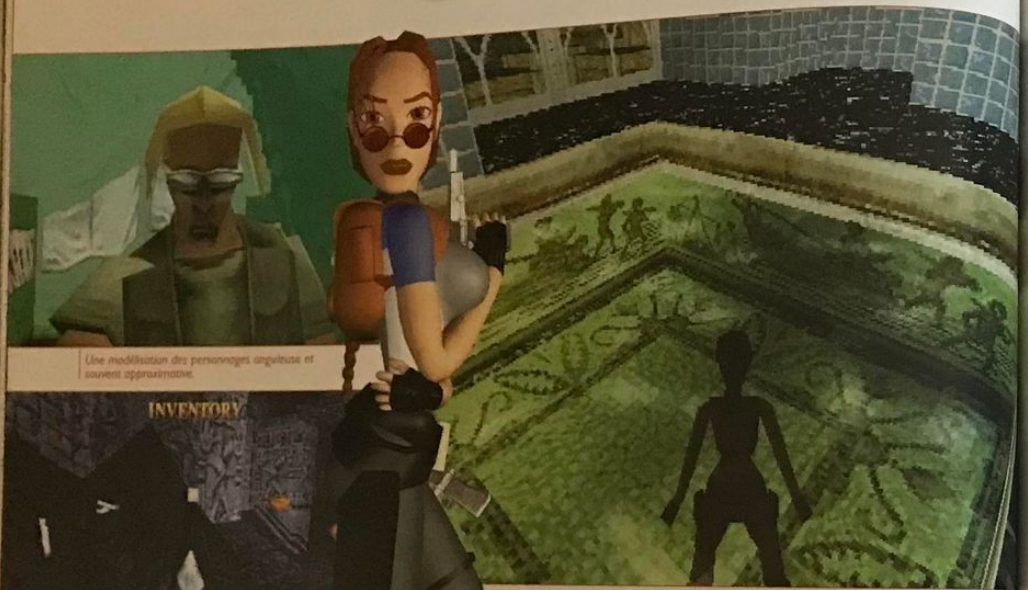
EA SPORTS

Par Jean-François Morisse

Qu'attendait-on vraiment ? Après tout, rien ne peut autant ressembler à un Tomb Raider qu'un autre Tomb Raider ! Pourtant, au-delà d'un manque d'imagination flagrant, les Britanniques de Core Design ont, par de nombreux aspects, cédé à la facilité. Le calcul est simple : quelque soit la qualité du jeu, celui-ci devrait aisément se hisser à la première place des ventes en fin d'année. PlayStation Magazine ne pouvait que sanctionner ce manque de respect vis-à-vis du joueur. Toutefois, ces nouvelles aventures de Lara Croft conservent le charme des précédentes quêtes. Et même si la passion n'est plus, le désir et le plaisir restent intacts.

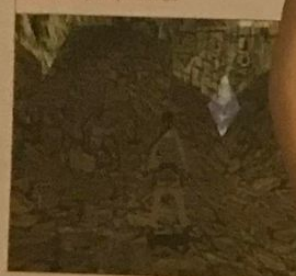
TOMB RAIDER III ADVENTURES OF LARA CROFT

EDITEUR : EIDOS • DISPONIBLE EN NOVEMBRE



Une modélisation des personnages anguleuse et souvent approximative.

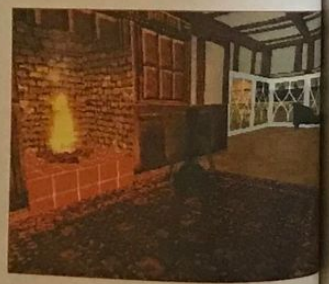
Dissemmas, il faudra récupérer des diamants bleus, pour pouvoir sauvegarder. Ceux-ci rejoindront l'inventaire et pourront ainsi être utilisés à n'importe quel moment.



Lara Croft, c'est moi. Impossible de jouer à Tomb Raider sans le croire, sans en être intimement persuadé. Psychologiquement, c'est assez déstabilisant. Et puis, c'est quoi ces deux trucs qui se dressent sur mon thorax ? Et je fais comment pour voir où je mets les pieds après ? Et les pièges, il faut que je les sente ? Passons, on dira que ces flotteurs m'éviteront peut-être de couler en cas de naufrage. Côté combat, l'avantage est évident : un coup à l'entrejambes ne devrait plus me descendre instantanément. Plus question de rester prostré en position catatonique, en gazouillant bêtement après un violent coup de genou. Il y a de sérieux avantages à être Lara Croft. Ça commence à me plaire. Il faudra que j'en parle à mon psy. La démarche féline et élégante, j'avance dans le premier niveau. La jungle.

Nous autres les gonzesses (on ne pourra pas dire que je ne me suis pas investi dans ce travail), nous n'aimons pas ceux qui nous collent. Les quelques tigres et la flopée de singes de ce niveau l'apprendront à leurs dépens. Inutile d'être sentimentale, ce n'est pas 30 millions d'amis mais bien Tomb Raider III. Ça bouge, je tire. L'occasion de récupérer une clé détenue pas un de ces adorables primates tout juste expédié au paradis des crétins où la place manque, tant les humains s'y pressent depuis des millénaires. Après les animaux du premier volet de mes aventures et les humains adeptes de sectes

Ce que l'on appelle piscine chez le commun des mortels, on l'appelle baignoire chez les Croft.

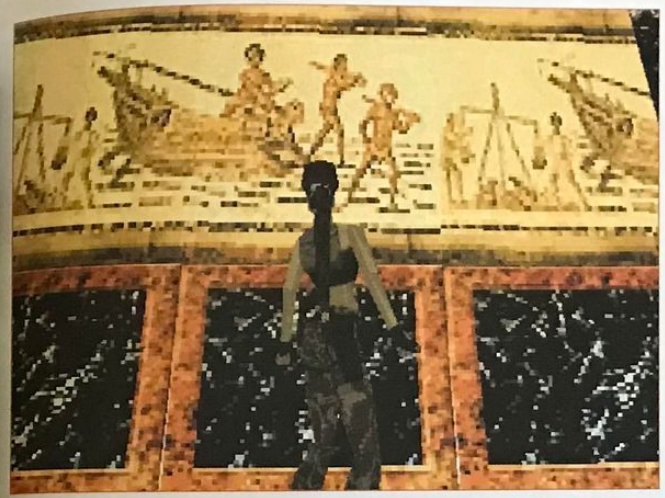


UN SYSTEME DE SAUVEGARDE INEDIT

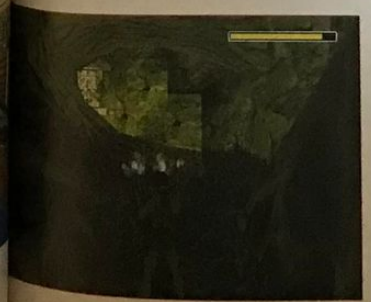
Une fois encore, on peut s'entraîner dans la demeure de Lara.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	ACTION/AVENTURE
EDITEUR	EIDOS
DISTRIBUTEUR	EIDOS
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTE	1
CONTINUES	NON
MEMORY CARD	OUI (2 BLOCS)
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	TOUJOURS DANS LE PREMIER NIVEAU...



étranges du second, tout le monde semble s'être donné rendez-vous ici : piranhas, vautours, rats, chauve-souris, agents de sécurité, alligators, mercenaires, chiens de garde, serpents venimeux, Hannibal Lector (!), raptors, T-Rex (le retour !), dragons de Komodo, indigènes cannibales, méduses, baleines... Pas de problèmes car côté munitions, ça ne manque pas, et il devrait y en avoir pour tout le monde. Aux pistolets, au MP5, au Desert Eagle, au lance-harpons, à l'Uzi, au fusil à pompe... tous les moyens sont bons. Et ce n'est pas l'Intelligence Artificielle mise au point par Tom Scutt qui les empêchera de se faire descendre. Si, désormais, certains adversaires se cachent ou s'enfuient, ils ne réagissent cependant pas suffisamment rapidement pour échapper aux rafales d'armes automatiques. J'aime qu'on dise de moi que je suis une femme fatale. Hum. Ça ne va pas mieux, je vais finir au Queen, si ça continue...

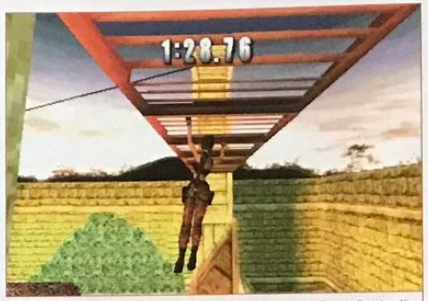


EPROUVANT POUR LES NERFS

Soit je me fais vieille, soit il y a eu inflation de la difficulté ! Il faut aussi admettre que les graphismes brouillons et confus des quatre premières zones de jungle n'arrangent rien. Première cause : le nouveau système de sauvegardes. Pour sauvegarder, il faut, avant tout, trouver des gemmes bleues. Contrairement au premier Tomb Raider qui imposait les points de sauvegardes, il est désormais possible de sauver sa partie à n'importe quel moment, si l'on possède une de ces gemmes ! Le système est identique à celui de Resident Evil. Les sauvegardes limitées compliquent le jeu, mais le rendent aussi plus intéressant. Deuxième cause : la nature des pièges. En effet, la violence et la soudaineté de ceux-ci obligent le joueur à, sans cesse, recommencer les mêmes passages pour, en fin de compte, en apprendre les dangers par coeur. L'aventure perd en spontanéité. C'est étonnant de voir de combien de façons différentes je peux mourir : broyée entre des mâchoires de fer qui sortent de nulle part, écrasée par une roche qui dévale sans prévenir, explosée dans un accident de quad, électrocutée par une machine étrange qui, par contre, ne m'écrase pas en me roulant dessus, noyée dans un dédale souterrain obscur...

Obscur, le concept doit fasciner chez Core Design, les créateurs du jeu. Un très grand nombre de passages se déroulent au mieux dans la pénombre voire dans l'obscuri-

DES FAIBLESSES TECHNIQUES EVIDENTES ET INADMISSIBLES



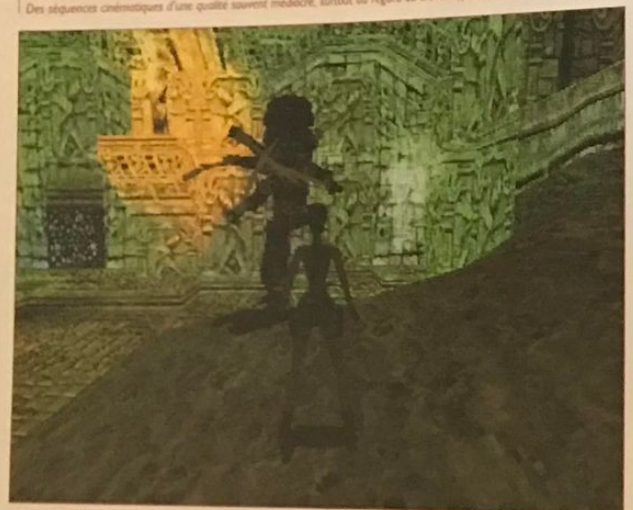
Le parcours du combattant chronométré, comme Tomb Raider II. Un classique.

LARA, MOI, TES APPATS NE M'AURONT PAS

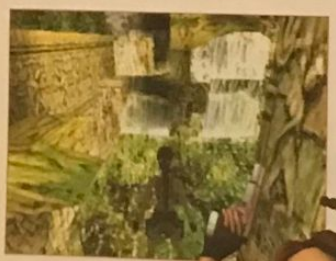
■ *Enfin la version définitive ! Après les diverses annonces d'un nouveau Tomb Raider qui ne serait qu'un TRII bis, nous voici enfin face au dernier-né de la saga. TRIII ne s'illustre pas par la nouveauté (mêmes moteur, design et énigmes). Cependant, pourquoi modifier un principe gagnant ? Aucun doute qu'il séduise une fois encore les inconditionnels de la plantureuse Lara. Quant aux autres, les frileux, quelques minutes de jeu renforceront leur scepticisme, au regard des décors peu soignés, du manque de symbiose entre les mouvements de la belle et du cadre environnant et de la difficulté accrue de ce 3e volet. Il est de bon ton aujourd'hui de créer des jeux d'une rare difficulté, car les concepteurs convoitent la palme de la plus longue durée de vie. Ce qui mène le joueur à subir des aberrations sans aucun plaisir de jeu, comme refaire un parcours difficile, pour actionner un levier qui permet l'ouverture d'une porte située à l'autre bout ou avancer aveuglément avec, pour seuls indices, les gémissements du perso qui se cogne ou se meurt tant les niveaux sont sombres ! Néanmoins, à la décharge des concepteurs, le jeu s'avère extraordinairement captivant, il pique notre curiosité et nous pousse à poursuivre. En bref, du Tomb Raider par excellence. Notons tout de même une nette progression dans ce 3e épisode, celle des cheveux flottants au gré du vent de Lara qu'on se réjouit d'ailleurs toujours autant à apercevoir de profil !* ■

Par Cécile Lando (une vraie nana)

Des séquences cinématiques d'une qualité souvent médiocre, surtout au regard du travail effectué par Ex Machina pour la publicité Seat.



Shiva s'énerve et il n'est pas conseillé. L'un des ennemis forts du jeu avec notre ami le T-Rex.



té la plus totale. L'occasion pour moi de sortir mes torches et aux programmeurs de montrer combien ils savent faire de jolis effets de lumière. Ce qui est amusant cinq minutes devient à la longue lassant. Les zones d'ombre sont de plus en plus systématiques et le rythme de l'aventure est coupé par ces phases d'inspections méticuleuses à la lueur d'une bougie.

Avec tout ça, mieux vaut être patient. Tomb Raider III est incontestablement une aventure de très longue haleine. Avec ses quelques 19 niveaux (de taille variable) d'une complexité sans précédent, le jeu risque de dérouter les adeptes de TB II (où les sauvegardes se faisaient à volonté) et les joueurs les moins patients qui risquent de s'énerver assez souvent. Et le fait que je, ... enfin..., Lara Croft, soit une femme n'a rien à voir là-dedans.

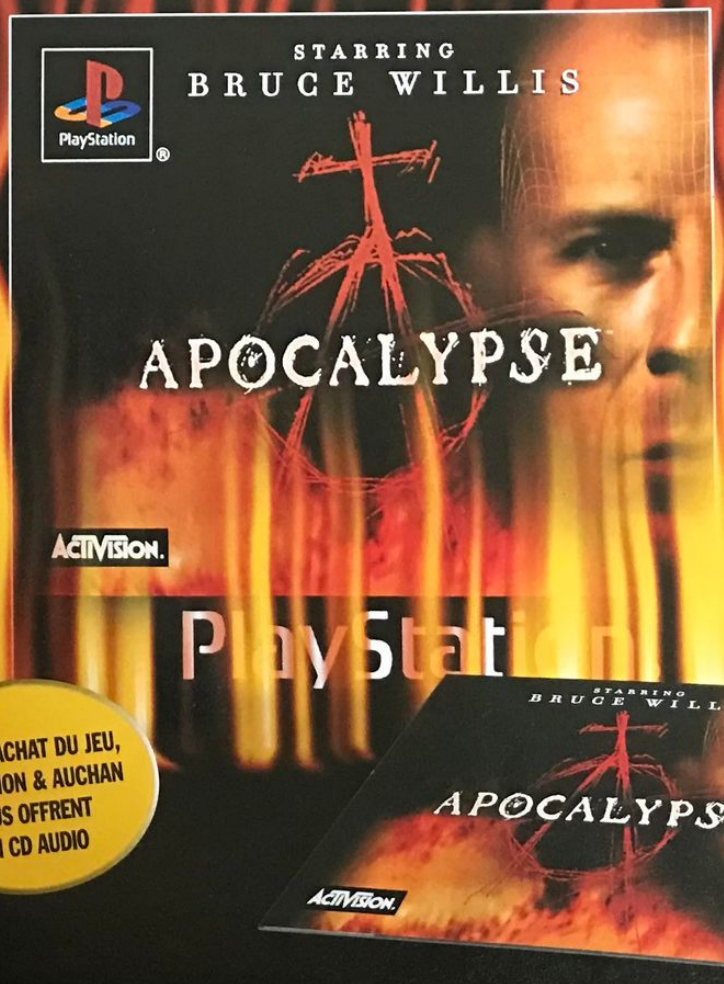
TROIS ANS APRES...

Tout cela serait encore bien simple (sic) si mon univers n'était pas aussi étrange. Tomb Raider premier du nom n'était pas une merveille de technologie. Sa suite ne corrigeait que partiellement ses défauts, préférant jouer la carte des innovations ludiques (véhicules à utiliser, sauvegardes pratiques, etc.). On s'étonne alors, trois ans après le début de la saga, de se retrouver confronté à de semblables problèmes : passage au travers d'un mur, quad encastré dans la paroi, quad roulant au fond de l'eau, morceau d'un adversaire au travers d'une porte, décès surprise (crise cardiaque ?)... et, surtout, angle de caméra complètement aberrant (voir encadré). Ainsi, lorsqu'une boule gigantesque dévale une pente, la vue se fixe sur la sphère et non sur la pauvrette victime (moi en l'occurrence) qui tente désespérément de trouver un chemin en aveugle. Stupide et surtout énervant. Pourquoi ne pas avoir corrigé de pareilles erreurs ? Problème de temps, d'argent ou simplement de capacités ?

Un mot sur les séquences cinématiques qui viennent ponctuer l'aventure et expliciter le scénario. Si, comme 90 % de la population, vous avez pour habitude de passer une partie de votre soirée à regarder les programmes navrants de la télévision, sans doute avez-vous déjà vu la publicité pour les véhicules Seat. J'avoue que je m'y trouve assez brillante. Le travail exemplaire des équipes françaises de la société Ex Machina a su restituer toutes mes couleurs, mon teint de pêche, mon regard malicieux, mes pommettes saillantes absolument craquantes et... je crois que je m'emporte. Le résultat laisse rêveur. Au vu du travail d'Ex Machina, celui de

Une des nouvelles postures de Lara : à quatre pattes !

Si l'Apocalypse
vous fait peur,
avec Auchan,
la musique adoucit les mœurs.



ACTIVISION
SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES :
3615 ACTIVITION ou 08 36 68 17 71 - 2.23F/mn
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com - Activision est une marque déposée et Apocalypse est une marque de Activision, Inc. Apocalypse © 1998 Activision, Inc. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

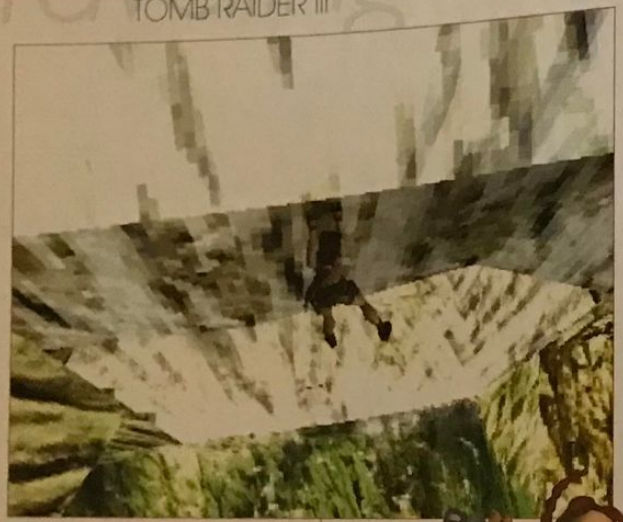
Auchan

PlayStation

TOMB RAIDER III

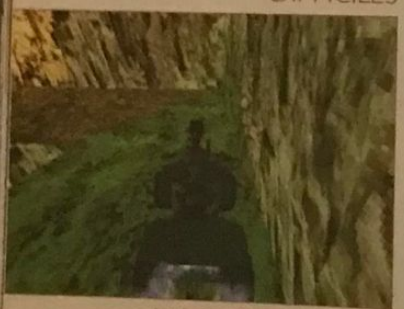
LE N'IMPORTE QUOI DES CAMERAS

■ *Il arrive encore souvent que la caméra se place de façon étrange, pour ne pas dire franchement grotesque et saugrenue. Ainsi, lorsque Lara s'abaisse ou lors de certaines situations périlleuses, impossible de voir distinctement ce qui se passe. Ces défauts, déjà présents dans les deux précédents épisodes, auraient du être corrigés. Pourquoi les avoir laissés ?* ■

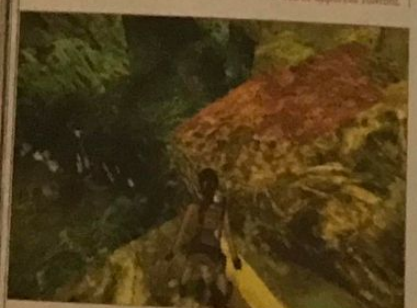


Lara accrochée à la paroi d'une cascade. Où est l'issue ? Une question qu'on se pose souvent.

19 NIVEAUX ETONNAMMENT DIFFICILES

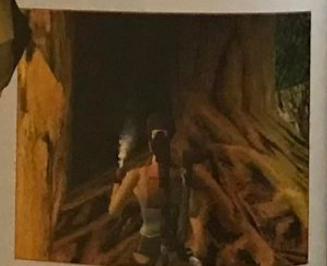


Lara s'essaie au plongeon du quad non sans mal. D'autres obstacles suivent.



Core Design semble maladroit. Bien que les séquences soient longues, la modélisation des personnages reste grossière, la mise en scène quelconque et l'animation des protagonistes vraiment rigide. Pourquoi ne pas avoir confié à Ex Machina la conception de ces séquences ? L'investissement eut été judicieux, bien plus que le rachat de Psygnosis envisagé par Eidos dans le cours de l'année.

Si l'on pardonne ces faiblesses technologiques, au regard de l'originalité et de l'intérêt intrinsèques des précédents épisodes, on reste sceptique face à cette nouvelle production. Notre premier sentiment, suite au salon E3 d'Atlanta en juin dernier, aurait-il était le bon ? Tomb Raider III ne serait-il finalement qu'un pur produit commercial et marketing ? Ne se servirait-on pas de moi et de mon image de starlette, ma renommée suffisant à faire vendre un produit par ailleurs sans aucune réelle concurrence (Metal Gear Solid ayant été repoussé à février 99) ? Restent des produits en apparence similaires comme O.D.T (PlayStation Magazine n°25) ou Duke Nukem Time to Kill (ibid). Que dire de ces derniers si ce n'est que, même s'ils semblent similaires dans la forme, ils ne procurent, en fin de compte, pas du tout le même plaisir, la même satisfaction. Cela, même si chacun de ces deux titres propose de bonnes idées - la transparence de Duke sur le produit de GT Interactive par exemple - on ne retrouve pas ce souffle d'aventure épique, disons-le, qui caractérise si bien la saga des Tomb Raider. Alors que penser sinon que, même si O.D.T et Duke Nukem Time to Kill ne manquent pas



L'un des rares avantages du quad : on peut s'en servir pour écraser les pitoyables tout mignons qui infestent ce niveau.

POWER GAMES

MODIFICATION PLAYSTATION
GARANTIE 3 MOIS
POSE EN 30 Min.
TEL.

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Fax : 01 43 79 11 05
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

3615 POWER GAMES

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

OUVERTURE D'UN NOUVEAU MAGASIN
27 rue Tupin - 69002 Lyon
Tél.: 04 78 37 15 70
OUVERT DU LUNDI DE 14H A 19H DU MARDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

A L'OCCASION DES FETES DE FIN D'ANNEE, LES MAGASINS POWER GAMES RESTERONS OUVERT TOUS LES JOURS DE LA SEMAINE Y COMPRIS LES DIMANCHE 13, 20, 27 JUSQU'A 20H. NOUS VOUS SOUHAITONS A TOUS DE BONNE FETES.

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TÉLÉPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

Infos sur les dates, tarifs, jeux et Réservation par télephone !

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

NOUVEAU
TEL.
CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK ET UN CD DE DEMO

PLAYSTATION neuf PLAYSTATION

Knockout Kings 99 339F
339F
329F

JEUX NEUF FRANCAIS

ABSOLUTA FOOTBALL	339 F
ACTUA GOLF 99	339 F
ACTUA SOCCER 3	329 F
ACTUA TENNIS	339 F
ALERTE ROUGE : MISSIONS TESLA	299 F
APOCALYPSE	339 F
ATLANTIS	339 F
AZURE DREAMS	339 F
BUST A GROOVE	339 F
BREATH OF FIRE 3 VF	339 F
DUKE NUKEM TIME TO KILL	339 F
C3 RACING	349 F
CINQUIEME ELEMENT	339 F
COLIN MAC RAE RALLY	339 F
COLONY WARS 2	339 F
COOL BOARDERS 3	339 F
CONSTRUCTOR + MEMORY CARD	339 F
EGYPTE	339 F
EXODE D'ABE : ABE ODYSSEY 2	339 F
FIFA SOCCER 99	339 F
FORMULA ONE 98	329 F
HARVIS 0	339 F
GRAN TURISMO	299 F
GTA PLATINIUM	169 F
HEART OF DARKNESS	339 F
ISS PRO 98	339 F

JEUX NEUF FRANCAIS

JOHN MADDEN NFL 99	339 F
KNOCKOUT BOXING	339 F
LEGEND SWORD AND BLOOD	339 F
MEDIEVIL	329 F
MORTAL KOMBAT 4	339 F
MOTOR RACER 2	339 F
NASCAR RACING 99	339 F
NBA LIVE 99	339 F
NHL HOCKEY 99	339 F
NINJA	339 F
O.D.T	339 F
POCKET FIGHTER	339 F
PSYBADEK	339 F
RIVAL SCHOOLS	339 F
RUSHDOWN	299 F
SCARS	339 F
SMALL SOLDIER	339 F
SPYRO THE DRAGON	299 F
TEST DRIVE 5	339 F
TEKKEN 3	339 F
TENCHU	339 F
TIGER WOODS 99	339 F
TOCA TOURING CAR 2	339 F
TOMB RAIDER 3	339 F
VICTORY BOXING 2	339 F
WILD ARMS	339 F
XMEN VS STREET FIGHTER	339 F
YAM. NOAH ALL STARS TENNIS	339 F

PLAYSTATION neuf PLAYSTATION

LES COUPS DE COEUR PLAYSTATION EN VERSION FANCAISE

TENCHU 339F
339F
339F
339F
339F
339F

PROMO !!!
PACK NEUF TIME CRISIS + GUN

PLAYSTATION occaz PLAYSTATION

JEUX OCCAZ FRANCAIS

NBA JAM EXTREME	99 F
ALONE IN THE DARK	99 F
SLAM AND JAM 96	99 F
STRIKER 96	99 F
FIFA SOCCER 96	99 F
TOTAL ECLYPSE	99 F
FORMULA ONE 96	99 F
AIR COMBAT	99 F
LITTLE BIG ADVENTURE	99 F
SOVIET STRIKE	99 F
MDK	99 F
RIDGE RACER REVOLUTION	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F
COMMAND & CONQUER	99 F
V RALLY	99 F
LEGACY OF KAIN	99 F
ISS PRO	99 F
JP2 : LE MONDE PERDU	99 F
PORSCHE CHALLENGE	99 F
ALIEN TRILOGY	99 F
TOMB RAIDER	99 F
NBA IN THE ZONE	99 F
TIME COMMANDO	99 F
TOCA TOURING CAR	99 F
RELOADED	99 F
NAGANO WINTER OLYMPICS	99 F
EXTREME SNOWBREAK	99 F
SUIKODEN	99 F
TOBAL 1	129 F
VANDAL HEARTS	129 F
CITE DES ENFANTS PERDU	129 F
NBA IN THE ZONE 2	149 F
CHEVALIER DE BAPHOMET	149 F
WING COMMANDER 4	149 F

JEUX OCCAZ FRANCAIS

DUKE NUKEM	149 F
RAGE RACER	149 F
NBA LIVE 97	149 F
RAPID RACER	149 F
SNOWRACER 98	149 F
G POLICE	149 F
SYNDICATE WARS	149 F
ABE ODYSSEY ODDWORLD	149 F
DYNASTY WARRIORS	149 F
DARK FORCES	149 F
FORMULA KART	149 F
MOTO RACER	149 F
COLONY WARS	149 F
JERSEY DEVIL	149 F
FORMULA ONE 97	149 F
BLOODY ROAR	149 F
TEST DRIVE 4	149 F
CRASH BANDICOOT 2	149 F
TOSHINDEN 3	149 F
INT.CHAMP. RALLY	149 F
BOUCLIERS DE QUETZACOAL	149 F
ADIDAS POWER SOCCER 98	199 F
NIGHTMARE CREATURES	199 F
TOMB RAIDER 2	199 F
PITFALL 3D	199 F
FINAL FANTASY 7	199 F
FORSAKEN	199 F
TOTAL NBA 98	199 F
MEN IN BLACK	199 F
NBA LIVE 98	199 F
FIFA SOCCER 98	199 F
COUPE DU MONDE 98	199 F
NUCLEAR STRIKE	199 F
BATMAN ET ROBIN	199 F
BUSHIDO BLADE	199 F
BOMBERMAN WORLD	249 F
THEME HOSPITAL	249 F
ALUNDRA VF	249 F
RESIDENT EVIL 2	249 F
GRAN TURISMO	249 F
HEART OF DARKNESS	249 F
DEAD OR ALIVE	249 F

PLAYSTATION accessoires PLAYSTATION

89F MEMORY CARD
149F ACTION REPLAY
249F BLOC OPTIQUE
199F GUN VIBRANT

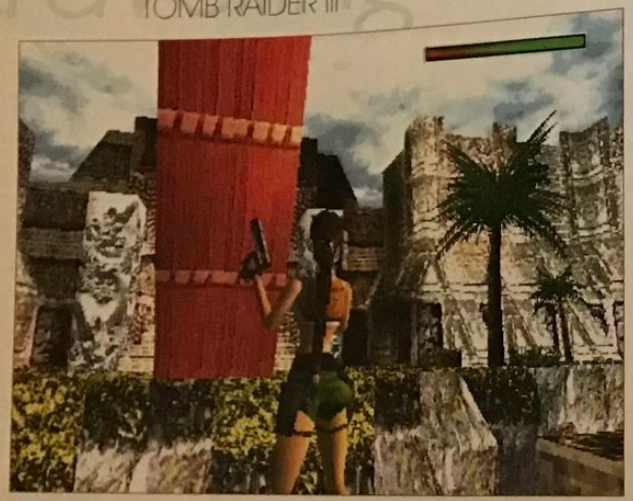
BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT
A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

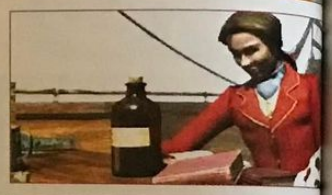
ARTICLE NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : .....TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : .....VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑CHEQUE BANCAIRE ❑MANDAT LETTRE ❑CARTE BLEUE N° ..... EXPIRE .....

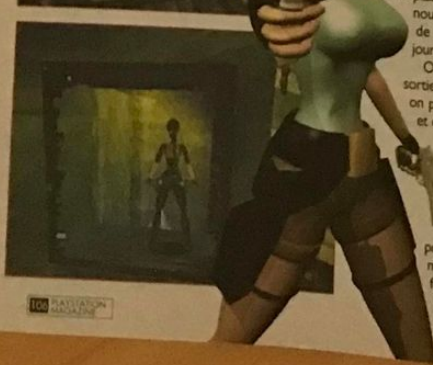
TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

TOMB RAIDER III





Des pièges dans la tradition de Tomb Raider I.



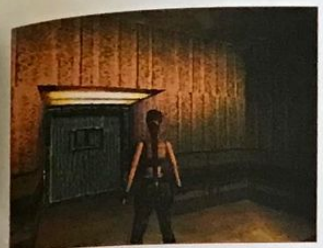
d'intérêt, ils ne sont pourtant pas de véritables concurrents au titre développé (à la va-vite) par Core Design. On s'en pose des questions dans la peau de Lara Croft. Pas tout à fait pourtant.

ET POURTANT ELLE TOURNE

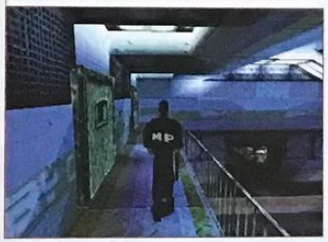
Malgré ces défauts, le charme de Tomb Raider opère. En Inde, puis après, au choix, à Londres, dans le Nevada ou dans les Iles du Pacifique Sud, pour enfin atteindre l'Antarctique où tout a commencé, on ne s'arrête pas un instant. Enigmes, combats, pièges... les ingrédients habituels sont là et l'on retrouve vite ses marques, d'autant que la maniabilité n'a pas vraiment changé. Lara peut exécuter de nouveaux mouvements, en se déplaçant à quatre pattes ou en poussant un sprint, par exemple. Les quelques nouveaux effets techniques (présence de la haute résolution en 512x240) ne constituent pas une révolution mais sauront séduire les adeptes. Côté nouveaux véhicules, Lara pourra s'essayer au quad, à l'hydro-propulseur, au kayak ou bien encore au bateau. Après Tomb Raider III, le plaisir tient plus ici de la découverte de nouveaux environnements, la conduite de ces différents appareils étant toujours plus ou moins semblables.

On commence, on râle, on cherche la sortie du niveau et, presque malgré soi, on persévère. Les niveaux se succèdent et on avance, alors que les heures défilent. Tomb Raider reste unique. Tous les titres ayant une vague parenté avec lui semblent insignifiants, mal faits, mal pensés. Alors bien sûr, Tomb Raider III a de nombreux défauts, mais pourtant on y joue en passant de 10 minutes à 4 heures sur un niveau, en fonction de sa complexité. Et puis l'histoire est là. L'histoire d'un météorite arrivé sur Terre, il y a des millions d'années, et qui a créé un île volcanique. Sur cet objet venu de l'espace, une matière inconnue aux pouvoirs étonnants. En 1830, Darwin découvrit l'île et le mystérieux matériau sculpté en quatre reliques. Celles-ci furent ensuite perdues, au retour d'une expédition, dans différentes zones géographiques. Plus d'un siècle après, un scientifique, travaillant dans l'Antarctique, découvre l'île et ses mystères. Pour éclaircir ces derniers, il fallait bien entendu retrouver les reliques. Et à qui confier ce job si ce n'est à la plus douée des Indiana Jones ?

Avec tout ce qui m'attend, j'ai mis dans ma valise mon maquillage water proof, différentes tenues pour être toujours jolie - c'est important de faire attention à soi, ainsi qu'un calepin afin de noter le nombre de kilomètres parcourus, le nombre de passages secrets explorés ou bien encore le temps passé à barouder tout autour de la planète. Me voilà fin prête. Très jolie cette robe avec mon petit sac rouge. Et dire que je pensais que Tomb Raider III serait trop éprouvant psychologiquement...



Enfermée ! Un classique dans Tomb Raider, l'occasion de commencer un niveau sans vos armes.



Pour se défaire de la police militaire, ouvrez les autres cellules. Les prisonniers se chargeront de tout ça.

Des lasers quasi-invisibles barrent le chemin. Ils ne sont pas quasi-mortels.

Au premier plan Lara. Au second plan le métro. Toi aussi invente la suite de cette histoire.

L'Antarctique : la fin est proche, ou presque.

Les vautours de l'Arizona n'attendront pas que votre carcasse repose au soleil.

TOMB RAIDER III - 399 F

DESIGN	MUSIQUE ET SON	DURÉE DE VIE
7 Des efforts ont été faits sur les nouveaux décors, même s'ils ne sont pas toujours variés.	**7** Des musiques rares mais excellentes. Souvent des remix de celles de Tomb Raider II.	**9** Un jeu de très longue haleine à déconseiller aux moins patients.
ORIGINALITÉ	**JOUABILITÉ**	**TECHNIQUE**
3 Un Tomb Raider qui ressemble vraiment trop aux précédents.	**7** Même si elle n'est pas optimale, on se fait à cette jouabilité. L'expérience aide.	**6** Peu d'améliorations. En trois ans les bugs n'ont toujours pas été corrigés !

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE TOMB RAIDER II, MEILLEUR QUE DUKE NUKEM TIME TO KILL

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans de Tomb Raider, les plus courageux et les plus persévérants, vue la difficulté du jeu !

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Un an après, nous y revoilà. Tomb Raider fidèle à lui-même, passionnant, prenant et techniquement décevant. On passe néanmoins outre ses défauts auxquels on est habitué pour passer des heures de plaisir en compagnie de Lara. Enfin, si on ne s'énerve pas avant.

Par Benjamin Janssens

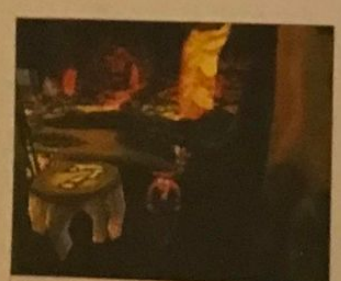
Neo Cortex est à Crash Bandicoot ce que le Joker est à Batman. L'un ne va jamais sans l'autre ; chaque épisode les voit s'affronter. Contrairement aux deux jeux précédents toutefois, Neo Cortex n'est pas venu seul. Uka-Uka, jumeau maléfique du masque protecteur Aku-Aku, l'accompagne dans ses délires... Autant que dans les nôtres ? A n'en pas douter. Naughty Dog, l'équipe de développement, n'a effectivement pas chômé. Crash 3 présente tous les aspects d'un hit, les qualités surpassant de loin les rares défauts.

CRASH BANDICOOT 3 - WARPED

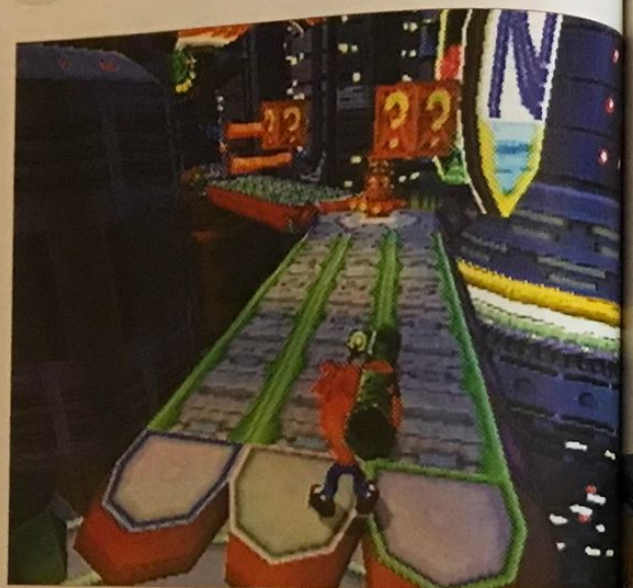
EDITEUR : SONY COMPUTER OF AMERICA
DISPONIBLE EN NOVEMBRE

CRASH BANDICOOT 3

N. Trophy est le maître du temps à la solde de Cortex. Ce super vilain figure également parmi les nouveaux-venus dans la galerie des horreurs.



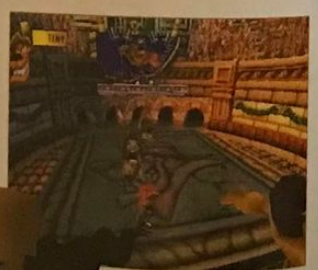
Les stages en cours de niveau sont toujours présentés. Pour y accéder, il suffit de grimper sur la pista-fiamme.



Attention, un Crash armé en vaut deux ! Le bazooka lanceur de pommes est l'une des principales attractions de Crash 3.

Vous savez tous désormais ce qu'est un bandicoot, encore plus un Crash Bandicoot. Ce petit rongeur australien s'est affirmé, au fil du temps, comme la mascotte virtuelle de Sony Computer. Crash est également le héros favori de toute une génération d'accros des jeux de plates-formes. A commencer par ses créateurs, Jason Rubin et Andy Gavin, les deux dirigeants de Naughty Dog. De passage chez eux, voici trois mois, à Santa Monica en Californie, la version de Crash 3 qu'ils nous avaient montrée paraissait prometteuse. En clair, cet épisode inédit présentait (présente) d'incroyables nouveautés ! In-cro-ya-ble, le mot est lâché. Non, le terme n'est pas excessif. En réalisant Crash 3, Naughty Dog a remporté de nombreux paris. Ce qui était jusqu'à présent exclusivement réservé à la Nintendo 64 se trouve aujourd'hui sur PlayStation. «Quôadonk, par exemple ?», vous demandez-vous, une goutte de sueur perlant sur le front. «Plein de trucs !», répond de façon énigmatique le mec qui vient de passer 24 heures non-stop sur le jeu.

DES EFFETS VISUELS A TOMBER PAR TERRE !

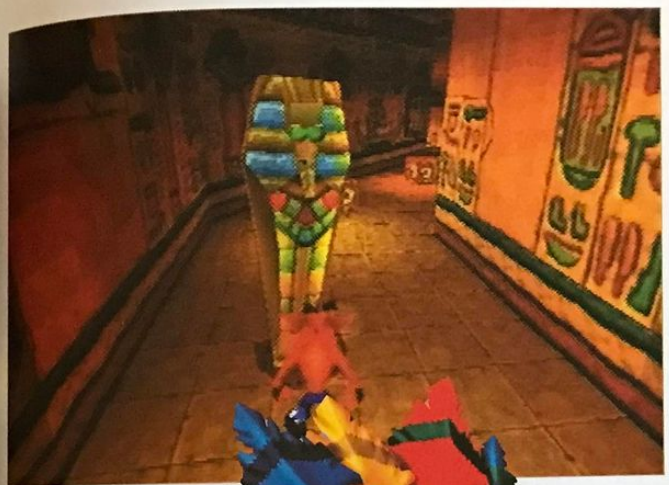


MIROIR, MON JOLI MIROIR

On pourrait croire que ces messieurs de Naughty Dog ne se sont pas cassés la tête, que suite aux ventes faramineuses des deux premiers opus (plus de 6 millions d'exemplaires dans le monde), ils se sont dits qu'un troisième volet ne ferait de mal à personne... FAUX, heureusement pour nous ! Naughty Dog a réutilisé le moteur 3D de Crash 2, certes, mais l'a grandement amélioré. Exit le clipping, ces paysages qui se dévoilaient au fur et à mesure de la progression du personnage. Finis les bugs d'affichage quand deux polygones en mal d'amour s'entrechoquaient. Dans Crash Bandicoot 3, le joueur aperçoit tout de très loin, accélère à n'importe quel moment de façon à faire défiler les graphismes deux fois plus vite et profite, les yeux écarquillés, des fonds sous-marins distordus dans lesquels Crash se perd de temps à autre. Mieux, les développeurs sont parvenus à «couper» leur mascotte en deux... virtuellement, naturellement. Propulsé à l'époque du Jurassique, Crash patauge dans des mares noires qui renvoient l'image de son buste, ses petites pattes se trouvant sous la surface. Un effet «spécial» autrefois réservé à la console concurrente.

A VOS CAHIERS

C'est l'histoire d'un Crash, une bestiole à qui il arrive les pires galères. Sans doute ramera-t-il toute sa vie... Alors qu'il goûte un repos mérité en compagnie de sa frangine Coco et de son pote, le masque Aku-Aku, Crash entend au loin une terrible déflagration suivie d'un rire monstrueusement maléfique. Souvenez-vous ! Dans Crash Bandicoot 2, après un long et périlleux voyage, l'animal envoyait paître le professeur Cortex. Celui-ci, à bord de son vaisseau spatial transformé en cocotte minute, partait en vrille dans l'espace intersidéral. L'intro de Crash 3 montre ce même vaisseau spatial revenant sur Terre. Entrant dans l'atmosphère à une vitesse vertigineuse, il termine sa course dans un temple mystérieux, libérant Uka-Uka, alter ego maléfique de Aku-Aku. Uka-Uka et Cortex décident de s'unir contre Crash. A deux, ils espèrent récupérer les cristaux pourpres déjà convoités dans Crash 2. Pour ce faire, le duo compte remonter le temps. Eh oui, Crash ayant mis les cristaux à l'abri, restait cette unique alternative.



Déjà présent dans Crash Bandicoot 2, Tiny le tigre est de retour. Dans la peau d'un gladiateur aux ordres de Neo César, il ne cherche qu'à nuire à Crash.

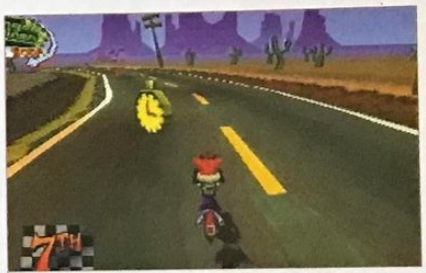
SI H.G. WELLS SAVAIT

Fort de ses pouvoirs, Uka-Uka convainc sans peine Cortex d'envoyer cinq sbires à différentes époques révolues. Le Moyen Age, la première guerre mondiale, l'épopée sauvage de la Route 66 à dos de Harley Davidson, les bazars mystérieux et dangereux de l'Orient, l'Egypte des pharaons... Près de trente incursions, pour la plupart dans le passé, figurent au programme des réjouissances. Lorsque vous commencez la partie, les sous-fifres de Neo Cortex se sont emparés des cristaux, des diamants, des gemmes et des calices que la vraie fin du jeu devient accessible.

EH BIEN COUREZ MAINTENANT !

■ *Le time trial est accessible lorsque Crash s'est emparé du cristal présent dans le niveau. De retour à la Warp Room, il peut décider de refaire le niveau le plus rapidement possible. S'il y parvient, il aura droit à une récompense, sorte de calice d'or ou d'argent selon le chrono réalisé. Ce n'est qu'une fois récupérés les diamants, les cristaux, les gemmes et les calices que la vraie fin du jeu devient accessible.* ■

Trois... Deux... Un... Partez ! Il ne doit rien à personne en Harley Davidson.



Lorsqu'il touche le chronomètre, le temps se met à défiler.

Certaines caisses marquées d'un «1», d'un «2» ou d'un «3» stoppent le chrono quand Crash les détruit.

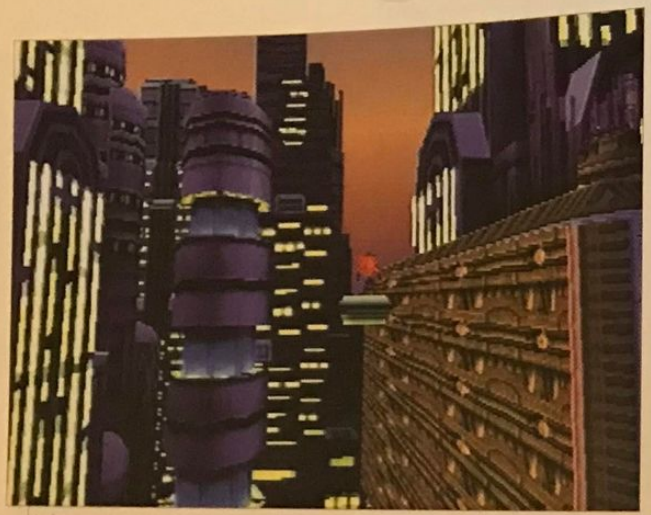
Record battu. Crash remporte le calice d'or.

Dans ce niveau, plus rien n'appartient désormais au sbire de Neo Cortex. Bien joué !

FICHE TECHNIQUE

GENRE	PLATE-FORME
EDITEUR	SONY COMPUTER OF AMERICA
DISTRIBUTEUR	SONY COMPUTER FRANCE
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTE	AUCUN
CONTINUES	INFINIES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC, 4 SAUVEGARDES)
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	IL N'A PAS FINI D'EN PRENDRE PLEIN LA POIRE

CRASH BANDICOOT 3



Le futur imaginé par les développeurs n'est pas drôle. A l'inverse des niveaux dans l'Egypte des pharaons, on s'ennuierait presque.

DES GADGETS INEDITS QUI VALENT LE COUP D'ŒIL

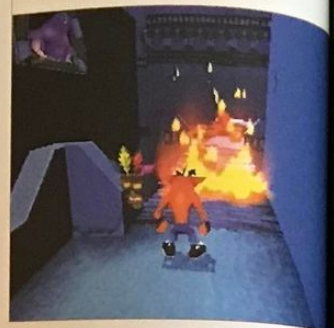
Les «dégâts» (combats aériens) sont l'un des nouveaux jeux-temps de Crash et de sa sœur Coco. Deux niveaux exceptionnels... Et difficiles.

mants et des gemmes. Pour en remplir votre besace, il faudra parcourir tous les niveaux sans faute, les uns après les autres. Première étape, le Moyen Age, ou plutôt, le Moyen Age selon Marion Zimmer-Bradley, auteur des Dames du Lac. Naughty Dog a souhaité revisiter à sa façon, la légende du roi Arthur. Hilarant. Bien que les chevaliers de la Table Ronde aient cédé la place à des chèvres estampillées Neo Cortex Corporation et des clones de Merlin l'Enchanteur, on rigole. Encore plus, quand une grenouille s'approche subrepticement de Crash, l'embrasse sur la bouche et se transforme en grand moustachu.

N.GIN, N.TROPY ET TUTTI QUANTI

Cortex a toujours su s'entourer de vilains dignes de ce nom. De fait, le premier super vilain que Crash rencontre n'est autre que le pitoyable Tiny. Le tigre présent dans Crash 2 s'impose ici comme maître des jeux. Cortex, confortablement assis dans un fauteuil surplombant l'arène, donne le signal. La foule est en liesse. Nous sommes en pleine Rome Antique. Tiny apparaît enchaîné à deux énormes colonnes de granit. Il hurle, fait jouer sa puissante musculature et se libère. Vêtu d'un casque et d'un pagne, une fourche à la main, il attaque le bandicoot. Après une série de sauts, Tiny monte sur un piédestal et ouvre les grilles. Dix lions courent en direction du héros qui les évite avec un peu de chance et beaucoup de réflexes... L'imagination, Naughty Dog en a à revendre. Cet épisode des (més)aventures de Crash n'est pas isolé. Outre Tiny, Crash doit faire face à une batterie d'opposants plus originaux les uns que les autres. Face à N.Gin, complètement relooké (une fusée est plantée dans sa tête !), c'est mamzelle Coco qui s'y colle. Aux commandes d'un petit vaisseau spatial, la sœur de Crash balance des lasers sur un golgoth piloté par N.Gin. Excellent.

Une nuit très chaude dans un bazar mal fréquenté. Les Mille et Une Nuits version Crash.



Coco à dos de tigre du Bengale. De nuit ou de jour, la Grande Muraille de Chine dévoile ses mystères et ses dangers.

DONNEZ-LUI UN BAZOOKA !

Dans le lot des heureuses nouveautés de Crash 3, on trouve des effets visuels inédits, mais aussi des gadgets. L'un d'eux est un bazooka lanceur de pommes. Pourquoi sont-elles mûres, au fait ? On aurait aimé, sincèrement, qu'une fois tirées elles explosent à la figure des ennemis... Crash s'inscrivant dans une lutte armée, qui l'eut cru voici deux ans ? Toutefois, pour en profiter, il faut impérativement vaincre un super vilain. Un nouveau challenge. Lorsque vous venez à bout d'un compagnon de cellule de Neo Cortex, vous avez droit à un pouvoir supplémentaire. A terme, Crash peut sauter plus haut, tourner sur lui-même plus longtemps, s'étaler de tout son long après un grand bond, etc. Ces «pouvoirs» permettent notamment de refaire un niveau dans lequel un diamant était auparavant inaccessible. Bonjour la durée de vie ! Le pouvoir que vous donne Neo Cortex

7 Nouveaux games
Yvetot - Libonne - Strasbourg - Vierzon
Granville - Quimperle - Sablé sur Sarthe

Avignon	24 rue du Vieux Sentier	04-90-16-90-37
Blois	48 rue Beauvoir	02-54-74-44-53
Bourges	10 rue d'Auron	02-48-24-46-72
Carpentras	192 avenue G. Clemenceau	04-90-60-03-03
Cernay	2 rue du Maréchal Foch	03-89-39-74-50
Chalon sur Saonne	21 rue aux Fevres	03-85-48-75-78
Chambery	41 rue d'Italie	04-79-85-76-83
Charleville	20 rue Mantous	03-24-57-24-99
Chartres	12 place des Epars	02-37-21-21-08
Chateauroux	Galerie Victor Hugo	02-54-07-69-69
Cluses	13 Grande Rue	04-50-89-73-51
Domont	52 avenue Jean Jaurès	01-39-35-26-95
Epinal	CC les 4 Nations	03-29-82-95-02
Hagondange	57 rue de la Gare	03-87-70-11-22
Istres	CC Geant Casino	04-42-55-13-58
Laval	14 rue val Mayenne	02-43-56-36-32
L'Isle Adam	6 Bis rue Gué	01-34-08-10-67
Lyon	22 rue Terme	04-78-27-02-78
Manosque	Passage du Hussard	04-92-87-59-77
Marseille 4	64 Avenue Montolivet	04-91-49-02-32
Martigues	8 Boulevard Richaud	04-42-40-47-50
Millau	9 Place du Foch	05-65-61-07-01
Montbrison	12 rue Legouves	04-77-58-43-99
Montpellier	CC Mas Drevon	04-67-99-66-38
Nantes - Reze	Rue Jean Jaurès	02-51-11-01-59
Nevers	94 rue Mitterand	03-86-57-17-31
Nice	42 Boulevard Gamebetta	04-93-85-52-52
Orleans	237 rue de Bourgogne	02-38-77-07-34
Pont Audemer	10 rue A. Briand	02-32-57-02-23
Quimperle	5 Place Carnot	02-98-35-02-46
Rennes	2 rue poulain Dupart	02-99-79-79-07
Roanne	75 rue Maréchal Foch	04-77-70-03-48
Roche sur Yon	4 Rue Foch	02-51-47-31-30
Sable D'olonne	8 bis av Jean Jaurès	Voir Minitel
Sable sur Sarthe	12 rue Gambetta	02-43-95-77-77
Saint Jean de Luz	26 rue Mar Harispe	05-59-26-46-35
Saint Omer	37 rue du Lycée	03-21-12-19-78
Saint Pol sur Mer	CC Carrefour	Voir Minitel
Saint Quentin	69 rue d'Isle	03-23-62-23-23
Sarlat	Avenue de la République	05-53-59-56-14
Saumur	7 rue Beaurepaire	02-41-67-22-12
Strasbourg	6 rue de la Rappe	03-88-24-59-91
Tours	222 avenue de Grammont	02-47-64-89-16
Valenciennes	74 rue du Rempart	03-27-28-21-50
Vierzon	60 rue des Ponts	Voir Minitel
Villenave D'ornon	4 Place A. Briand	05-56-87-98-35
Villeurbanne	113 A. Francs	04-78-03-19-36
Yvetot	4 Place de l'Hotel de Ville	02-35-56-67-34
Lillebonne	54 rue victor Hugo	
BELGIQUE		
Fléron	278/8 Galerie des Martyrs	043-55-31-44
Tournai	34, rue de l'Yser	069-84-45-29
SUISSE		
Martigny	1 Rue Gr Vergers 14	0277233565
Sierre	Av Général Guisan 19	0274567105

Revendeurs : Rejoignez une fédération de plus de 50 magasins
Une adhésion Forfaitaire - Des Franco Bas - Pas de contrainte
Vous restez indépendant et gardez même votre enseigne
France : 02.37.21.21.08
Belgique : 069.84.45.29
Suisse : 02.77.23.35.65

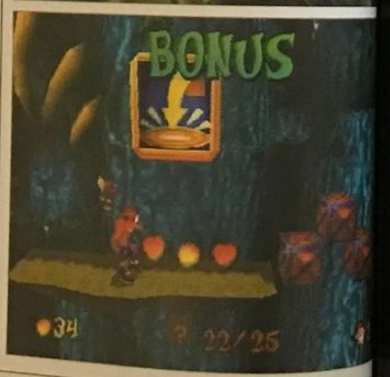
CRASH BANDICOOT 3

QUE LA FORCE SOIT AVEC LUI !

Les plus beaux niveaux du jeu sont ceux de l'Egypte des pharaons.

Chaque Warp Room correspond à une époque définie. Cinq niveaux sont à terminer dans un ordre déterminé. Puis arrive le super vilain.

■ Après chaque victoire, face à un boss de fin de niveau, Crash récupère un power, un pouvoir supplémentaire. Il peut s'agir du super saut, du bazooka ou de l'effet tornade blanche. Dans certains niveaux, une icône vous indiquera lequel utiliser pour sortir indemne d'une impasse. ■

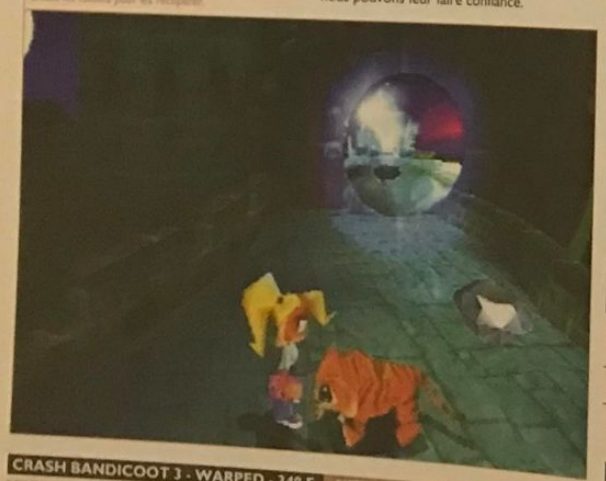


une fois terrassé permet à Crash de courir. Très utile pour terminer les niveaux en mode time trial dont la récompense est une clé d'Osiris en argent ou en or.

TOUT N'EST PAS ROSE

Hélas, Crash 3 n'est pas parfait. Les fans de jeux de plates-formes apprécieront, immanquablement. Ceux ayant parcouru les précédents volets en long et en large risquent néanmoins de rester sur leur faim (un petit peu quand même). Pourquoi ? Parce qu'il manque une âme à Crash, au personnage comme au jeu lui-même. Des mimiques plus sympas, la parole, des onomatopées débiles... J'sais pas moi, des détails qui le rendraient plus attachant. Coco, elle, est presque inexistante. Ma copine trouve pourtant l'idée bonne. «Une petite nana qui chevauche un tigre sur la muraille de Chine et pilote des avions de chasse. Cool !» Il n'empêche. Crash 3 fait davantage sourire que rire aux éclats. Les courses à dos d'ourson de Crash 2 étaient autrement plus funs. Autre critique : les niveaux sont trop courts. La durée de vie est élevée car il est nécessaire de les refaire plusieurs fois pour terminer le jeu à 100 %. Mais les tracés et les monstres ne varient pas entre les essais. Il faut être expert, pour s'apercevoir de ce genre de choses, quelques grains de sable dans un engrenage bien huilé. Sans doute que Naughty Dog souhaite ardemment passer à autre chose... Nous aussi, avec eux. Heureusement, nous pouvons leur faire confiance.

Des bijoux, encore et encore. Crash finira par être riche... A moins que ce ne soit Coco. En attendant, il faut détruire toutes les caisses pour les récupérer.



BEAUCOUP D'ORIGINALITE MAIS DES NIVEAUX UN PEU COURTS

CRASH BANDICOOT 3 - WARPED - 349 F

DESIGN
9 Naughty Dog est parvenu à utiliser toute la palette de couleur de la PlayStation !

ORIGINALITE
5 7 niveaux sur 30 sont d'un concept novateur. Le reste est du « déjà vu».

MUSIQUE ET SON
6 Les bruitages manquent de résonance et les musiques sont par trop anodines.

JOUABILITE
9 Crash est un chewing-homme dont on fait ce qu'on veut. Les gestes sont très simples.

DUREE DE VIE
8 Nombreux objets à récolter. Il faut parcourir les niveaux plusieurs fois pour voir la vraie fin.

TECHNIQUE
10 Les développeurs ont poussé la PlayStation dans ses derniers retranchements.

LE COMPARATIF : TECHNIQUEMENT MEILLEUR QUE CRASH 2, MOINS FUN QUE CRASH 2.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans de la saga et pour ceux qui ne la connaîtraient pas encore (honte sur eux !).

8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Crash 3 brille par sa beauté graphique mais pèche par son manque de profondeur. Les niveaux peuvent paraître trop courts aux fans du genre. Ce sont là les deux défauts. L'emballage est parfait et certains épisodes méritent très largement le détour.

Venez découvrir le Temple du Jeu

Games Shop

95 SURVILLIERS Gam'On NOUVEAU !
C.C. de Colombier - 95470 Survilliers
Tél. : 01 34 68 22 15

95 SOISY S/S MONTMORENCY Speed Games NOUVEAU !
C.C. ATAC
81 Av. de Paris - 95230 Soisy s/s Montmorency
Tél. : 01 34 12 48 66

94 SAINT MAUR Games Shop NOUVEAU !
5 rue du pont de Creteil - 94100 Saint Maur
Tél. : 01 48 86 27 59

94 VILLEJUIF Games Shop NOUVEAU !
1 rue Georges Lebigot - 94800 Villejuif
Tél. : 01 46 78 43 76

91 ARPAJON Net Games
9 rue Gambetta - 91290 Arpajon
Tél. : 01 69 17 11 45

91 ETAMPES Lodiciel
11 Av. de la Libération - 91150 Etampes
Tél. : 01 60 80 17 47

91 JUVISY SUR ORGE Games Shop
10 Grande Rue - 91260 Juvisy sur Orge
Tél. : 01 69 45 66 83

91 LONGJUMEAU Games Shop
109 rue du Pdt Mitterand - 91160 Longjumeau
tél. : 01 69 79 01 31

78 RAMBOUILLET Game FX
206 rue Charles - 78120 Rambouillet
Tél. : 01 30 88 69 76

77 FONTAINEBLEAU Game Time
4 rue de la cloche - 77300 Fontainbleau
Tél. : 01 60 71 91 14

75 PARIS Game Fan
44 rue de Malte - 75011 Paris
Tél. : 01 43 55 04 50

75 PARIS Vidéoland
43 Av. du Docteur A. Netter - 75012 Paris
Tél. : 01 43 43 07 93

75 PARIS World Games
284 rue de Charenton - 75012 Paris
Tél. : 01 46 28 28 18

59 CAMBRAI Games Shop
10 rue de Nice - 59400 Cambrai
tél. : 03 27 748 749

45 MONTARGIS Games Shop
30 rue Jean Jaures - 45200 Montargis
Tél. : 02 38 98 12 33

31 SAINT GAUDENS O'GAMES +
5 Bd Général Leclerc - 31800 Saint Gaudens
Tél. : 05 61 88 99 63

Rejoingnez notre réseau de revendeurs
0 803 32 66 22

LARA CROFT
PC TOMB RAIDER III

Memory card officielle PSX pour l'achat d'1 jeu
79 F

Les nouveautés à prix fracassés ?! C'est chez Games Shop !...

Console PSX Value Pack 970 F
Console PSX Dual Shock 770 F
Kit Console PSX 99 F
Achetons tous les jeux CA$H

PLAYSTATION

Atlantis	325 F
C3 Racing	325 F
Catrol Honda Super Bike	335 F
Colin McRae Rally	325 F
Colonie Wars : Vengeance	315 F
Dodgem Arena	315 F
Dreams	325 F
Earth Worm Jim 3D	315 F
Egypte	325 F
Eliminator	305 F
KO Kings	295 F
Libero Grande	315 F
Medievil	315 F
Megaman Legends	285 F
Megaman X4	285 F
Monaco Grand Prix	325 F
Moto Racer 2 Mix	325 F
NBA Live 99	325 F
Nuclear Winter	325 F
Pocket Fighter	295 F
Star Wars Rogue Squadron	325 F
Tekken III	335 F
XMEN vs Street Fighter	325 F
Y. Noah All Star Tennis 99	325 F

345 F — APOCALYPSE
295 F — MUSIC
285 F + Memory Card — ASTEROIDS 185 F

365 F — TOCA 2
395 F — CRASH BANDICOT
295 F — BREATH OF FIRE III
315 F — FIFA 99 315 F

PC CDROM

PC

Age of Empires Rise of Rome	195 F
Anno 1602	295 F
Arcanes	285 F
Carmageddon 2	265 F
Fall Out 2	295 F
Get Medieval	195 F
Global Domination	315 F
Glover	285 F
Half Life	285 F
l'Age de Guerre	295 F
Mankind	265 F
Megaman X4	195 F
Moto Racer 2 Mix	295 F
O.D.T.	305 F
Populous 3	315 F
Saga	315 F
Settlers 3	295 F
Shogo Mobile Armor	305 F
Sin	325 F
Speed busters	295 F

345 F — TENCHU
295 F — WILD ARMS
315 F — ODDWORLD 2
265 F

Nos magasins sont ouverts tous les jours en Décembre !

315 F — COOL BOARDERS 3
325 F — RIVAL SCHOOLS
295 F — BALDUR'S GATE
Action Replay 119 F

Boosters 16 F
Starters 60 F
MAGIC

3990 F
PC MULTIMEDIA K6 300 3D

Encore **8**

NOUVEAUX MAGASINS AU TOP DES NOUVEAUTES

FIDÉLITÉ
-20% sur le 5e jeu acheté

AVIGNON
BEZIERS
BOBIGNY
BOURGES
PARIS
POINTE-A-PITRE
PLAN-DE-CAMPAGNE
PERPIGNAN

Vous voulez ouvrir un magasin VIRTUA ?

Ecrivez à :
VIRTUA®
SERVICE DÉVELOPPEMENT
ESPACE INCOM
ZI du Tiragon
06370 MOUANS-SARTOUX

ou appelez le :
04 92 28 38 00

VIRTUA
JEUX VIDEO
NEUF ET OCCASION

RACHAT CASH* DE VOS JEUX EN BON ETAT SANS DÉCOTE
ET SANS OBLIGATION DE RACHAT

ESSAI DE JEUX GRATUIT !

OCCASIONS -70% MOINS CHER !

NOUVEAUTÉS EN AVANT PREMIÈRE CHEZ GEANT

PlayStation

VIRTUA®
UNE CHAINE DE PROS INCONTOURNABLE !

VIRTUA AVIGNON
C.Cial CAP SUD
84000 AVIGNON
Tél 04 90 87 00 77

VIRTUA BEZIERS
C.Cial GEANT
34500 BEZIERS
Tél 04 67 11 08 50

VIRTUA BOBIGNY
C.Cial Bobigny 2
93000 BOBIGNY
Tél 01 41 60 19 00

VIRTUA BOURGES
9 rue Mirebeau
18000 BOURGES
Tél 02 48 24 14 50

VIRTUA BORDEAUX
C.Cial Rive Droite
33310 LORMONT
Tél 05 56 38 31 18

VIRTUA CANNES
141 rue d'Antibes
06400 CANNES
Tél : 04 93 38 01 13

VIRTUA COMPIEGNE
10 rue des Bonnetiers
60200 COMPIEGNE
Tél 03 44 38 06 40

VIRTUA FREJUS
C.Cial Continent
83480 PUGET/ARGENS
Tél 04 94 81 55 05

VIRTUA LA ROCHELLE
59 Quai Valin
17000 LA ROCHELLE
Tél 05 46 34 74 80

VIRTUA LEVALLOIS
19 rue du Président Wilson
92300 LEVALLOIS
Tél 01 47 37 07 88

VIRTUA MONTIGNY
C.Cial Continent
95370 MONTIGNY-LES-CORMEILLES
Tél 01 39 97 16 98

VIRTUA NICE EST
C.Cial Carrefour TNL
06000 NICE
Tél 04 93 55 49 03

VIRTUA NICE OUEST
C.Cial Carrefour Lingostière
Route Nationale 202
06200 NICE
Tél 04 93 29 88 77

VIRTUA PARIS
111 av. Victor Hugo
75116 PARIS Métro Victor Hugo
Tél 01 47 55 18 78

VIRTUA PERPIGNAN
Passage Rive-Gauche
29 quai Vauban
66000 PERPIGNAN
Tél 04 68 51 24 37

VIRTUA PLAN-DE-CAMPAGNE (Marseille)
C.Cial Géant-Barneoud
13171 LES-PENNES-MIRABEAU
Tél 04 42 46 65 70

VIRTUA POINTE-A-PITRE
11 rue Gambetta
97110 POINTE-A-PITRE
Tél 05 90 83 34 36

VIRTUA RENNES
3 rue St Melaine
35000 RENNES
Tél 02 99 38 69 02

VIRTUA TOULOUSE
C.Cial St-Georges
31000 TOULOUSE
Tél : 05 61 21 03 54

VIRTUA ST-NAZAIRE
62 av. de la République
44600 ST NAZAIRE
Tél 02 40 66 55 89

* Voir conditions en magasin.

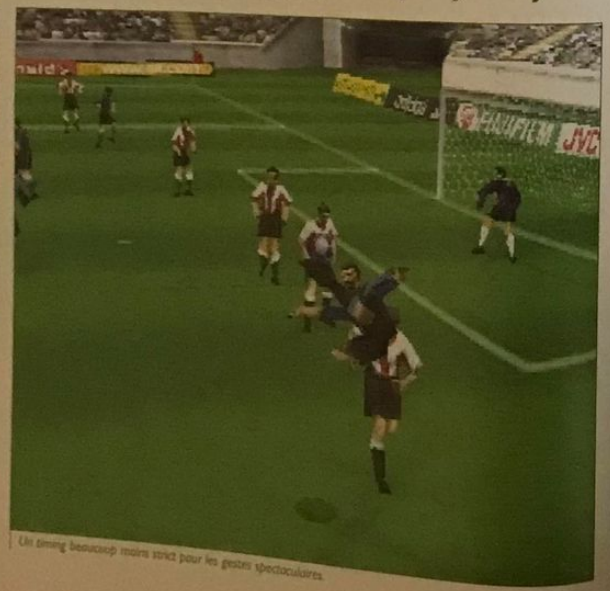
Chronoshop Concepts - Lille - 0 320 617 200.

Par Jean Santoni

Alors que nous nous attendions tous, plus ou moins, à une édition 99 purement mercantile calquée sur Coupe du Monde 98, EA Sports prend pour la troisième fois tout le monde à contre-pied, en signant un jeu de foot qui frise la perfection ! Et un et deux et trois zé-ro !

EDITEUR : EA SPORTS
DÉJÀ DISPONIBLE

FIFA 99



Un timing beaucoup moins strict pour les gestes spectaculaires.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION DE FOOTBALL
EDITEUR	EA SPORTS
DISTRIBUTEUR	ELECTRONIC ARTS
NOMBRE DE JOUEURS	1 A 8
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (5 BLOCS PAR MODE DE JEU)
SON EN	DOLBY SURROUND
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	TOUT LE MONDE FAIT LA "OLA" (REFRAIN CONNU)...

Je suis un cobaye, vous êtes un cobaye, nous sommes tous des cobayes ! Oui, les cobayes d'une gigantesque expérience marketing orchestrée, à notre insu, par EA Sports. En douze mois très exactement, l'éditeur aura pondu, sans le moindre complexe et en affichant au passage une certaine impertinence, trois simulations de ballon rond. Vous trouvez ça normal, vous ? En tout cas, ça marche. Vous avez craqué pour FIFA 98 (petit rappel : 2,3 millions d'exemplaires vendus à travers l'Europe toutes machines confondues. No comment). Ensuite, vous vous êtes offert Coupe du Monde 98, pour garder un petit souvenir de la victoire historique des Français sur le Brésil et vous irez une nouvelle fois dépenser environ 399 frs pour vous procurer FIFA 99 car ce cru, nous le clamons haut et fort, est une petite merveille vidéo-ludique.

OSONS !

La démarche d'EA Sports, si elle peut paraître provocante, témoigne quand même d'une certaine intelligence. Il aurait effectivement été tellement plus facile et moins coûteux de nous resservir une sorte de Coupe du Monde 98 enrichie des modes de jeu de FIFA 98. Croyez-nous, vu l'impact de la licence, le succès commercial du produit n'en aurait certainement pas souffert. Mais plutôt que de choisir une solution dont la fumisterie n'aurait échappé à personne, EA Sports a préféré faire fonctionner sa veille concurrentielle, en menant toute une série d'enquêtes auprès des joueurs et sur les produits concurrents. Le travail effectué, en seulement six mois, force l'admiration même s'il faut garder à l'esprit qu'au moment où Coupe du Monde 98 sortait, EA Sports disposait certainement déjà de la technologie qui allait permettre à ce millésime 99 de frôler (argh ! J'ai du mal à l'écrire) la perfection.

COUPE DU MONDE 98 + ISS PRO 98 = FIFA 99

Pour une fois, on va oublier un peu l'aspect graphique. De ce point de vue-là, FIFA 99 ressemble comme deux gouttes d'eau à Coupe du Monde 98 qui déjà était très proche de FIFA 98 ! C'est beau, les couleurs pètent, la modélisation des joueurs est parfaite, le niveau de détail est très élevé et aucun autre concurrent n'a, jusqu'à présent, fait aussi bien. Basta ! Les changements les plus importants concernent le gameplay. Les développeurs ont vraiment revu la jouabilité de leur produit de A à Z. C'est simple, FIFA 99 est une sorte d'hybride. Un croisement inespéré et réussi entre Coupe du Monde 98 du même éditeur et son ennemi juré, ISS Pro 98 (Konami).

UN PLAISIR DECUPLE

Une fois le coup de sifflet donné par M'sieur l'arbitre, on est d'abord frappé par la réponse des commandes. Les réactions des joueurs ont considérablement gagné en fluidité et en spontanéité. Les enchaînements de mouvements sont nettement plus coulés qu'auparavant. Du coup, toutes les feintes et les subtilités de jeu (360, passements de jambe...) qui avaient un peu de mal à passer dans Coupe du Monde, à cause de petits temps de latence parasites, se déclenchent désormais instantanément et sans heurt. C'est difficile à décrire tant les sensations sur le terrain sont agréables. On fait vraiment tout ce qu'on veut quand on veut. La gestion de la réception des passes s'est également considérablement améliorée. Désormais, à l'instar d'ISS Pro 98,

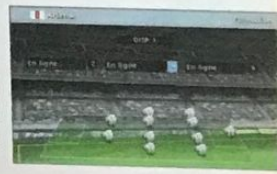
LES OUBLIS DE FIFA 99

■ *Impossibilité de frapper et d'insulter l'arbitre. Impossibilité de s'essuyer les pieds sur un joueur au sol. Ça manque de femmes, quand même. Absence de jets de couteaux et de pétards sur le terrain. Et les «dessous de table» alors ?! Pas de scènes de shoot à l'EPO. Pas d'interludes «CRS vs Hooligans» entre chaque période.* ■

Votre gardien a un Q.I. suffisant pour écarter le danger. Dans les moments de doute, faites-le sortir !

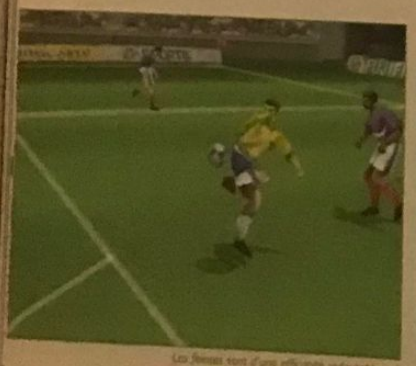
UN DISPOSITIF DE JEU PAS BANAL

■ *On retrouve dans FIFA 99 le fameux DISP initié par Coupe du Monde 98. Cette option vous donne la possibilité de modifier la stratégie, la formation et le positionnement en cours de match, sans avoir à faire une pause et à passer par les menus. Chaque équipe dispose de trois combinaisons tactiques préprogrammées mais rien ne vous empêche, avant le match, d'aller faire un petit tour dans les options pour personnaliser ces dispositifs. Vous pourrez, en outre, donner toute une série d'ordre à vos coéquipiers, toujours en temps réel : débordement sur l'aile, pressing offensifs, longue balle, hors-jeu.* ■



Des scènes de congratulations et d'over-reach nombreuses et réussies !

CINQ MOIS APRES, EA SPORTS RECIDIVE ET CREE LA SURPRISE



Les fautes vont d'une efficacité redoutable : ailes de pigeons, 360, passements de jambe... La totale, quoi !

lorsque vous faites une passe à votre coéquipier, la balle va dans le prolongement de sa course. Le receveur ne marque donc plus de temps d'arrêt stupide, au moment de prendre le ballon. Résultat : les phases de jeu sont moins hachées et la réussite des actions dépend de votre talent. Impossible de boularder à l'aveuglette vers l'avant, sans risquer une interception. Vos devrez impérativement faire circuler la balle et adopter un football plus réfléchi, pour servir au mieux vos coéquipiers et trouver des brèches dans les schémas défensifs adverses. Géant !

DE REJOUISSANCES EN REJOUISSANCES

Les touches de balle, quant à elles, ont été optimisées. Les volées, les têtes et les amortis de la poitrine sont maintenant multi-directionnels. Le contrôle est total et offre des possibilités inédites. Vous pourrez effectivement faire une tête ou une reprise en direction du but, pour marquer (jusque-là, c'est normal) ou bien choisir de servir la poitrine, la tête ou les pieds de votre coéquipier, par simple pression d'une touche. C'est instinctif (le timing, moins rigoureux, rend les gestes aériens très accessibles) et permet de surprendre l'adversaire dans la surface de réparation. Côté I.A., on note également de nets progrès. Si le gardien est à peu près aussi talentueux que dans Coupe du Monde 98 (il fait rarement des bourdes), les marquages défensifs, eux, se sont renforcés de manière significative. Il est devenu impossible de parcourir le terrain sans être harcelé ou pris en tenaille par l'équipe adverse. La solution ? Un jeu de passe construit. Pour clore ce long chapitre, sachez enfin que vous disposez d'un système de passe en profondeur inspiré d'ISS Pro particulièrement efficace lorsqu'il est bien utilisé et qu'en maintenant enfoncée la touche R2, vous pourrez contrôler le gardien dans les moments chauds (à vos risques et périls !). Mais ce n'est pas tout...

IF IT'S IN THE GAME...

A l'inverse de Coupe du Monde 98 qui ne proposait qu'un seul mode de jeu et 40 équipes, FIFA 99 mise sur la surenchère ! Le nombre d'équipes est d'abord tout simplement faramineux. On dénombre 42 formations internationales et 220 clubs de première division issus de 12 championnats internationaux ! Si l'on met face à face FIFA 99 et FIFA 98, les habitués remarqueront la disparition des équipes asiatiques au profit des clubs belges, portugais et d'un nouveau groupe appelé «Reste de l'Europe» qui réunit les meilleurs clubs grecques, russes, danois, croates, autrichiens chypriotes, bulgares, turc et... israéliens (comme quoi l'Europe est plus grande qu'on ne pensait). Bien sûr, pour jouer toutes ces équipes, il faut des modes de jeu. EA Sports a pensé à tout : au fun et au sérieux. Le fun, c'est le mode but en or dans lequel vous décidez du nombre de but à marquer. La rencontre s'arrête une fois le quota atteint. Sympa. Pour le sérieux, vous n'aurez que l'embarras du choix. Vous pourrez disputer le super trophée européen qui regroupe les 20 plus grands clubs européens, vous lancer dans l'un des 12 championnats internationaux et choisir parmi 3 coupes : UEFA, Ligue des Champions, Tournoi des Vainqueurs de Coupes. Enfin, la possibilité de personnaliser ses coupes et ses championnats, de gérer ses transferts et de créer ses joueurs confère à ce titre une durée de vie tout bonnement phénoménale.

TU CROIS AU PERE NOEL !

Des jeux parfaits, je n'en ai jamais vus, mais bon, il faut reconnaître que dans le cas de FIFA 99, les défauts se comptent sur les doigts d'une patte de cochon. On pourra, en effet, reprocher à ce titre sa gloutonnerie exagérée en bloc mémoire (5 blocs par mode de jeu en moyenne !), un dosage de la difficulté encore un peu bancal (trop facile en amateur, ultra dur en international !) et une interface dont le confort d'utilisation laisse grandement à désirer. Quant au prix - 399 frs TTC - il illustre à merveille cette froide réalité qu'est le souci de maximisation du profit. A l'approche des fêtes, nous aurions quand même souhaité un petit geste de la part d'Electronic Arts.

Un système de passe en profondeur pompé sur celui d'ISS Pro98 de Konami.

L'arbitre est irréprochable.

Encore un qui s'est pris les mollets dans mes chaussures !

Une motion capture supérieure à celle de Coupe du Monde 98. Etonnant.

RECHERCHE RONALDO DESESPEREMENT !

■ *Eh oui, le grand absent de FIFA 99, c'est m'sieur Ronaldo. Vous aurez beau éplucher méticuleusement les effectifs de l'équipe du Brésil et de l'Inter de Milan, vous ne le trouverez pas. Notre milliardaire en short préféré a été remplacé par un inconnu répondant au sobriquet de Calcio (!). Mais pour expliquer cette mystérieuse disparition, il suffit de remonter le temps jusqu'à l'été dernier. Ronaldo signait, à cette époque, un contrat d'exclusivité avec Infogrames qui allait empêcher EA Sports et les autres éditeurs d'exploiter son nom. Le mode player edit devrait vous permettre de contourner, avec une facilité déconcertante, cette accord de licence.* ■

A l'instar de Coupe du Monde, il est possible de paramétrer la vitesse du jeu.

UN JEU DE FOOT TOUS LES CINQ MOIS, UNE POLITIQUE D'EDITION TROP PARTICULIERE

FIFA 99 - 399 F

DESIGN
8 Des joueurs parfaitement détaillés et modélisés. Peu de différences avec Coupe du Monde.

ORIGINALITÉ
3 Ben, euh... On peut customiser ses coupes et ses championnats !

MUSIQUE ET SON
8 Des commentaires dynamiques et une ambiance de stade hyper motivante.

JOUABILITÉ
9 Des contrôles de balle au top et des joueurs qui réagissent mieux.

DURÉE DE VIE
9 300 équipes, possibilité de customiser coupes et championnats. Ultime !

TECHNIQUE
8 Un scrolling moins saccadé, une nouvelle motion capture et une I.A. remarquable !

LE COMPARATIF : MIEUX QUE COUPE DU MONDE 98 ET QU'ISS PRO 98.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les mecs et les nanas qui enferment mémère dans le placard pour regarder un match du PSG !

8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Nous l'attendions tous au tournant et pourtant, FIFA 99 est un petit bijou. En 6 mois, les développeurs ont corrigé tous les défauts de Coupe du Monde pour aboutir à ce que nous considérons comme le jeu de foot ultime du marché. Une pièce maîtresse à posséder coûte que coûte.

RIVAL SCHOOL

EDITEUR : CAPCOM DÉJÀ DISPONIBLE

Rival School ne pouvait pas mieux tomber, en novembre, en pleine période de grève estudiantine ! Oubliez le programme surréaliste et utopiste du ministre de l'Education Nationale, ici, on remet les pendules à l'heure entres profs et élèves !

Votre équipier pourra vous prêter main forte si votre jauge d'énergie vous l'autorise.

Ce personnage caché utilise une variante des coups de Natsu, la volleyeuse !

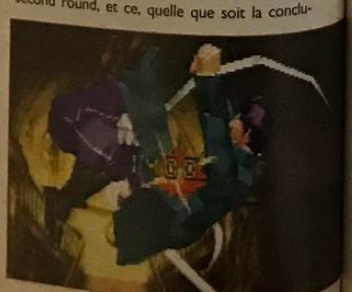
L'auguste proviseur M. Hideo de l'école de la mandale japonaise succombe à un maléfice lancé par un étudiant mystérieux. Perdant son légendaire sens de l'équité et de la raison, il distribue généreusement des heures de colle aux étudiants de son lycée. Ce qui n'est pas sans créer un oppressant climat de zizanie et de tension au sein des différents clans rivaux, dans la cour de récréation. Sentiments d'insécurité, rackets, rixes interminables à grand renfort de super pouvoirs... L'honneur de l'école est menacé et doit être sauvé à tout prix !

UN CONTEXTE SURPUISSANT !

Oubliez les scénarios sans originalité des autres jeux de baston. Ici, pas d'univers médiéval ni futuriste, mais un cadre de vie résolument très banal : celui des cours de récré ! Les élèves sont à l'image du manga Blue, célèbre bande dessinée nipponne estudiantine, c'est-à-dire violents, kitschs et surpuissants. On retrouvera donc, en guest star, la très souriante Sakura (soeur de Ryu de Street Fighter), avec sa célèbre combinaison d'écolière, ainsi qu'une joyeuse ribambelle de lycéens mal fagotés et très «clichés». Parmi eux, on découvre Roberto, le gardien de but, Natsu, la volleyeuse, Kyoko, l'infirmière, Akira, la motarde... soit une panoplie de personnalités de mauvais goûts issue directement des esprits torturés et délirants japonais ! Les amateurs de Bioman devraient largement s'y retrouver !

ENFIN DU NOUVEAU !

Rival School, au contraire des autres titres du genre, propose un concept de jeu inusité. Vous choisissez deux personnages : le premier est le combattant principal et le second, l'intervenant qui vous prête main-forte lorsque votre jauge d'énergie est au niveau deux. A la fin du second round, et ce, quelle que soit la conclusion de l'affrontement, vous aurez la possibilité d'intervertir vos héros. Il faut savoir qu'il existe deux types de partenaire. Ceux qui vous accompagnent de gaieté de coeur dans vos passages à tabac et ceux qui vous restaurent de l'énergie et de la vie. Par exemple, si Shoma, le joueur de base-ball, souligne vos combos d'un magistral coup de batte, Sakura, lui, vous encouragera de moult baisés pour vous régénérer. En fait, selon le personnage secondaire que vous choisissez, votre super attaque en duo sera différente. Ce qui offre de nombreuses combinaisons, en matière de figures d'attaques et d'équipes !



UN SYSTEME DE COMBAT GRAND PUBLIQUE

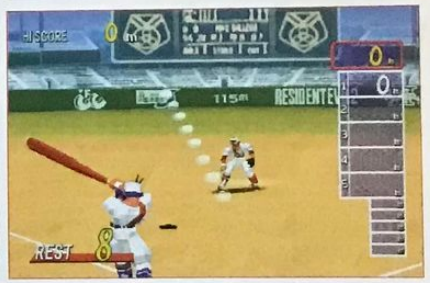
Fini le système des 6 boutons imposé par le très «old school» Street Fighter. Désormais, 4 touches font essentiellement l'affaire avec un poing fort, un poing faible, un pied fort et un pied faible. Si les super coups se déclenchent exactement à la manière d'un Street avec des quarts de tour, grâce à la croix de direction, la présence des combos (au sol et aériennes) est une véritable nouveauté, au regard des précédents titres de Capcom. Pour les débutants, la configuration de base de la manette permet d'effectuer deux coups spéciaux ainsi que deux super attaques via les boutons de la tranche L1 et L2. Il en est de même pour les projections et les esquives qui sont, en raccourci, sur les touches R1 et R2. Une chose est sûre : tout le monde sera satisfait !

DE LA PHILOSOPHIE

«Le sage montre la Lune, l'idiot regarde le doigt.» Cette citation pertinente de Lao Tseu illustre parfaitement l'intérêt qu'on peut porter à Rival School. S'il est évident que la réalisation du titre ne casse pas des briques, du fait de ses graphismes en basse résolution et de la modélisation grossière en 3D des personnages, le plaisir de jeu, lui, est manifeste. Le concept des combats en duo et la brutalité caricaturale des coups spéciaux nous font oublier les lacunes techniques du soft. On se prend vite à l'ambiance niaise du jeu, même si combattre avec des étudiants ou des sportifs paraît peu attrayant. De plus, la solution de la bête conversion d'arcade est transcendée par l'ajout de plusieurs modes de jeux inédits (absents de la version arcade), comme la coopération qui permet le jeu à 4 joueurs (non simultanés) grâce à un multiplicateur de manettes, la section tutoriale qui vous apprend les rudiments de la savate, le mode ligue (pour créer des groupes allant jusqu'à 6 persos) et le tournoi (sorte d'enduro de la baston). Sans parler des petits jeux en sus avec vos héros favoris (une balle au prisonnier avec Natsu, un jeu de tirs au but avec Roberto...) et les combattants secrets qui boostent le nombre de persos à... 42 ! De la folie ! Pour continuer dans la surenchère, sachez que le titre est décliné en 2 CD : l'un nommé Arcade reprend les éléments de la version originale tandis que le second baptisé Evolution vous donne les fameux modes cités plus haut. Rhhaaa, on ne pourra pas dire que, cette fois, Capcom aura cherché à nous escroquer...

DES PETITS JEUX BIEN SYMPAS !

■ *Il va falloir que vous terminiez le jeu en mode hard, avec les 4 persos suivants pour pouvoir bénéficier des petits jeux cachés : la volleyeuse, le footballeur, la prof et le base-balleur. D'ici là, quel suspense les amis !* ■



Vous passerez votre BAC de la mandale auprès du prof de gym. Vous serez bien entendu noté et apprécié !

POUR QUEL PUBLIC ?
Ceux qui ont adoré la série des Street Fighter et des Tekken apprécieront Rival School pour son originalité et son fun.

8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Enfin, un titre bourré d'originalités ! Par son système de jeu totalement inédit et son ambiance scolaire délirante, Rival School se distingue des autres softs du genre. Une réussite qui comblera ceux qui voulaient voir du nouveau en combat.

FICHE TECHNIQUE

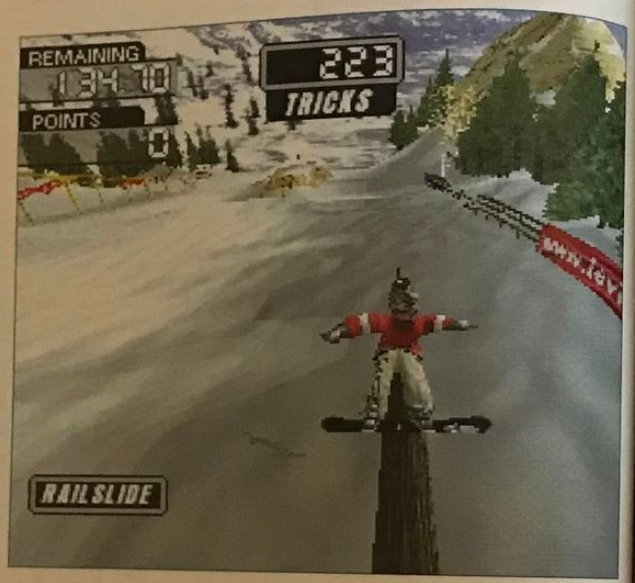
GENRE	BASTON D'ÉCOLIERS
EDITEUR	VIRGIN I.E.
DISTRIBUTEUR	VIRGIN I.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1 A 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	8
CONTINUES	INFINIS
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STEREO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	ÇA LATTE SEC À L'INTERNAT !

RIVAL SCHOOL - 349 F

DESIGN	MUSIQUE ET SON	DURÉE DE VIE	
6 Pas très fins au niveau de la résolution, les personnages paraissent grossiers.	5 De la musique style «soupe japonaise» et des bruitages guerriers qui ne marquent pas.	7 Vous devrez terminer le jeu 24 fois, pour gagner les combattants secrets...	
ORIGINALITÉ	JOUABILITÉ	TECHNIQUE	
8 Des étudiants et des professeurs qui se cognent : c'est pas banal !	8 La prise en main est la même qu'un SF. Les néophytes pourront utiliser les raccourcis.	6 Si les animations sont fluides et rapides, la modélisation des protagonistes est simpliste.	

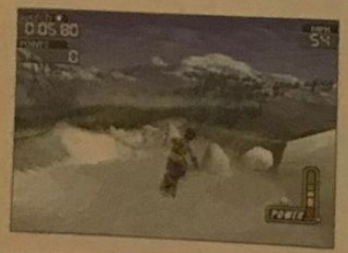
LE COMPARATIF : MOINS BON TECHNIQUEMENT QUE TEKKEN 3, PLUS FUN QUE STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA.

Série à controverses par excellence, Cool Boarders tente pour la 3e fois de convaincre les amateurs de glisse extrême. Généreux en mode de jeu, jouable, correctement réalisé, ce nouvel opus ne remplit malheureusement pas totalement son contrat. Explications.



COOL BOARDERS 3

EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE



La pauvreté de l'ambiance sonore nuit considérablement au gameplay.

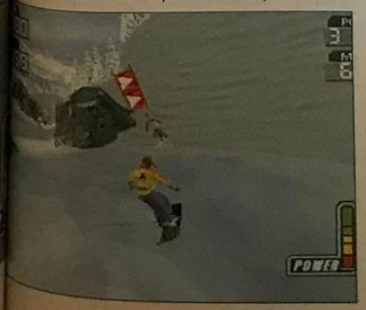
FICHE TECHNIQUE

GENRE	JEU DE GLISSE
EDITEUR	SONY C.E.
DISTRIBUTEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
CONTINUES	SAUVEGARDE
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	JE GLISSE...

Souvenez-vous, en septembre dernier nous chroniquions dans nos colonnes la bêta version de Cool Boarders 3. Quel enthousiasme, quelle certitude, quelle assurance ! La dernière phrase résonne encore douloureusement dans ma tête : «C'est bien parti pour un hit !». Gloups. j'ai envie de me donner des baffes. Mea culpa, mea culpa, mea culpa ! J'implore votre pardon, la passion a dépassé la raison. Cool 3 est loin d'être le hit tant attendu. Alors pourquoi s'être emballé à ce point. Je sais pas moi, il y a des jours comme ça ou tout paraît fantastique, où le pire des boudins ressemble subitement à Cindy Crawford. C'était encore l'été, les mini-jupes fleurissaient dans les rues de la capitale. Franchement ça joue pas mal sur votre perception des choses, non ?

LE BON CHOIX

Pourtant, nous le verrons, il s'en est fallu de peu pour que ce troisième opus devienne la référence du jeu de glisse sur PlayStation. C'est vrai c'était plutôt bien parti. Une nouvelle équipe de développement ça change tout. Consterné par le travail de UEP Systems sur Cool Boarders 2, Sony avait préféré à l'époque se séparer des services des géniteurs de la série pour confier la programmation à un jeune studio nippon moins paresseux : Idol Minds. Doit-on reprocher à Sony d'avoir fait un mauvais choix ? Certainement pas, car globalement, les développeurs sont parvenus à corriger tous les défauts qui rendaient la précédente mouture détestable.



UN LIFTING TECHNIQUE

D'un point de vue purement technique, Cool 3 n'a plus rien de commun avec ses deux frangins maudits. Les raccordements de texture maladroits, les scintillements, les effacements de textures, les fusions de polygones... toutes ces horreurs ne sont désormais plus qu'un mauvais souvenir. Les graphismes sans être tout à fait représentatifs des dernières évolutions en matière de programmation sur PlayStation ont quand même beaucoup évolué. Les riders conservent un look cartoon mais ressemblent moins à un assemblage maladroit de Legos, les reliefs des pistes se sont arrondis et le clipping sait se faire discret. Bon, on aurait aimé un petit coup de Profiler mais ce n'est déjà pas si mal après tout. Les modèles de glisse quant à eux, ont gagné en réalisme notamment grâce à des petits effets de style (projections de neige, trace laissée par le snowboard dans la poudreuse) qui accentuent le phénomène de carving et propose une meilleure restitution des prises de carres. En terme de plaisir on se rapproche de Snow Racer 98 d'Ocean, même si les attitudes des riders témoignent toujours d'une rigidité «batonnesque».

EXPRESS YOURSELF !

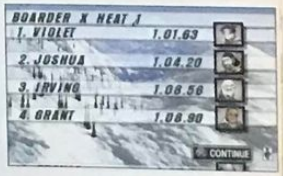
Idol Minds ne s'est pas contenter d'un simple relookage. Les développeurs ont repensé toute l'interface des tricks (comprenez les figures). Les commandes peu ergonomiques de Cool 2 laissent la place à une jouabilité cette fois beaucoup plus intuitive. Le système pour lequel ont opté les programmeurs se rapproche d'ailleurs beaucoup de Snow Racer 98. Un modèle de simplicité. Ainsi, la totalité des grabs (un grab consiste à attraper sa planche avec sa main pendant un saut) a été

UN TROISIEME VOLET ORIENTE 100 % FREE STYLE

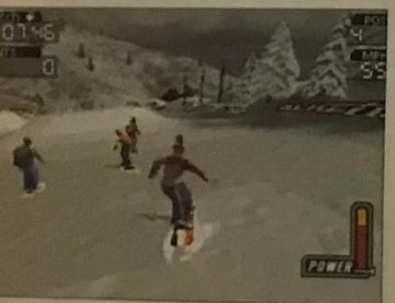
La touche triangle vous permet de grinder sur les hand-rail et les troncs d'arbre. Le bruit du slide est malheureusement mal restitué.

TROP DUR !

■*Argh ! Le mode championnat est beaucoup trop dur. Si les descentes, les slaloms et le boarder cross ne posent pas trop de problèmes (en mode normal en tout cas), les épreuves de half pipe, de big air et de slope slide vous feront souvent descendre dans les abîmes du classement. Les scores de référence des concurrents exagérément élevés obligent la plupart du temps à prendre des risques inouis en sortant des tricks d'extra-terrestres qui ne seront validés que si vous réussissez votre réception. Après avoir virevolté dans tous les sens croyez-nous c'est loin d'être évident. Seuls les plus acharnés parviendront à finir le championnat et donc à ouvrir les trois derniers sites montagneux.*■



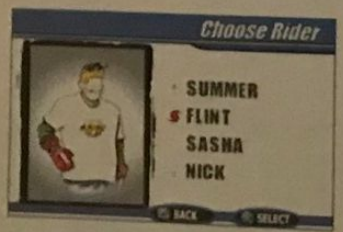
COOL BOARDERS 3

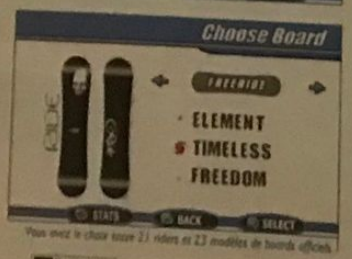


Des pistes désespérément plates. Les 3/4 des tracés ne procurent aucun frisson !

regroupée sur la croix directionnelle du pad, les touches R2 et L2 vous serviront à envoyer les rotations (360, 720, 1080 etc...), une touche est dédiée aux flips (front-flib, back-flip, misty), une autre aux grinds (ça c'est quand vous glissez sur un tronc d'arbre ou sur un rail avec votre planche) ; enfin pour le saut, vous disposez dorénavant d'une jauge qui vous permet de doser avec précision la force de votre impulsion (si vous maintenez trop longtemps la position, le rider fatigue). Autre bonne nouvelle, contrairement aux deux précédents volets vous conservez le contrôle de la planche pendant la prise d'impulsion. Voilà qui facilite considérablement la vie du joueur.

Inutile de préciser, qu'avec tous ces changements, la partie free style a considérablement gagné en intérêt. La nouvelle interface permet de «performer» un nombre de figure impressionnant avec une spontanéité déconcertante. Avec un peu d'expérience, vous parviendrez à effectuer sur un même saut des transitions de tricks assez complexes. Les possibilités sont relativement étendues. Vous pourrez par exemple faire plusieurs grabs d'affilée, combiner un grab avec différentes rotations etc... bref Cool 3 offre une grande liberté de ce côté-là. C'est le principal atout de ce titre.





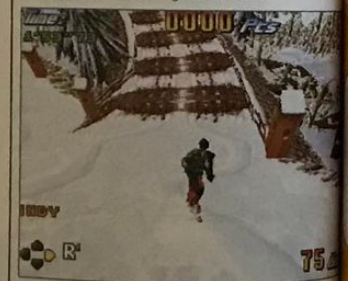
Vous avez le choix entre 21 riders et 23 modèles de boards officiels

DES MODES DE JEU COMPLETS

Ce point, nous amène à parler des modes de jeu. Vous retrouverez dans ce troisième volet toutes les disciplines du snowboard. C'est un peu ce qui manquait à Snow Racer 98 pour atteindre la consécration. Le domaine skiable de Cool Boarders 3 comprend 5 sites montagneux. Sur chaque site on dénombre 6 pistes différentes correspondant à trois d'épreuves. La descente vous oppose à trois autres riders hargneux que vous pourrez boxer si ça vous chante, en slalom, vous serez confronté à un unique concurrent (vous courrez en parallèle), dans le half pipe vous devrez

SNOW RACER 98 VS COOL BOARDERS 3

■ C'est Snow Racer qui remporte ce match même si le titre d'Ocean pèche par des modes de jeu en nombre insuffisant (pas de half pipe, ni de snow-park). Les sensations de glisse sont plus «smooth», l'immensité des pistes offre une sensation de liberté totalement inédite, les dénivelés extrêmes donnent le vertige, enfin les attitudes des riders (appuis, tricks) sont beaucoup plus stylés et réalistes que dans Cool Boarders 3. Bref, le titre d'Ocean colle beaucoup plus à l'esprit free ride que son concurrent. L'idéal serait un mélange des deux : la réalisation de Snow Racer 98 et les modes de jeu de Cool Boarders 3. Là, on aurait le jeu de glisse ultime. ■



-35F
DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF
DUKE NUKEM TTK OU
FORMULA ONE
SUR PLAYSTATION
(*PRIX MINIMUM APRES LA DEDUCTION DE CE BON DE REDUCTION : 324F)
VALABLE JUSQU'AU 31/12/98
SCORE GAMES MULTIMEDIA

SCORE GAMES MULTIMEDIA VOUS OFFRE
UN BON D'ACHAT DE 35F
VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES OU PAR VPC
POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX !

COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6,12 RUE AVAULÉE
92240 MALAKOFF
(BON DE COMMANDE SUR NOTRE PAGE DE PUBLICITE)

SCORE-GAMES C'EST 35 MAGASINS

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/RASPAIL Complexe
Rue des Écoles, Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 99 59

PARIS/PC/MAC
Rue des Écoles
75005 PARIS
Tél : 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
54 Boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 83 55

PARIS/VICTOR HUGO
Centre Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

OBERVAL (78)
C. Cial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 31 51

VELIZY (78)
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 300

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 660 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N 10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Esc Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Cial Parinor Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Cial St Denis Basilique
6 passage des Autoliennes
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Cial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

ORMESSON/YVERES (94)
C. Cial PINCEVENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Creteil
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Cial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Cial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Cial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Cial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37-39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Cial GEANT CASINO
Z.A. du Chinaz
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 39 71 20 30

LE HAVRE (76)
C. Cial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard - 76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS nouveau (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck - 80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 38 58

COOL BOARDERS 3

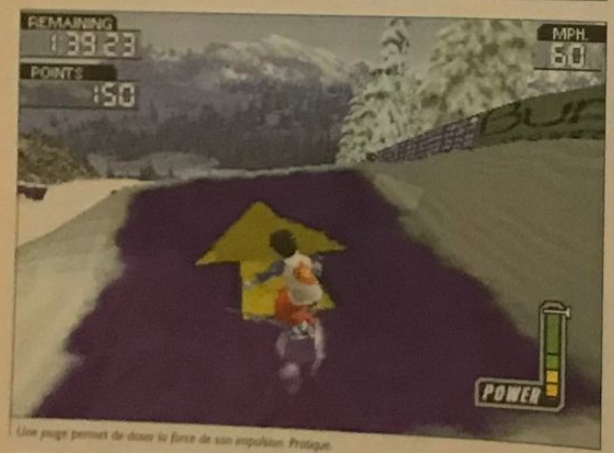
marquer un maximum de points en lançant des tricks de tueur, le boarder cross s'apparente à une épreuve de vitesse sur un parcours très accidenté. Comme en descente trois concurrents vous mèneront la vie dure. Les épreuves de big air sont des concours de sauts extrêmes. Là encore, il s'agira de sortir une figure d'extra-terrestre pour exploser les records. Le slope slide quant à lui se déroule dans un snow-park parsemé de modules, de tremplins et de rails qui permettront de mettre en pratique tout votre savoir de free styler. En tout, ça nous fait un total de 30 parcours.

OUH OUH ! ESPRIT, ES-TU LA !

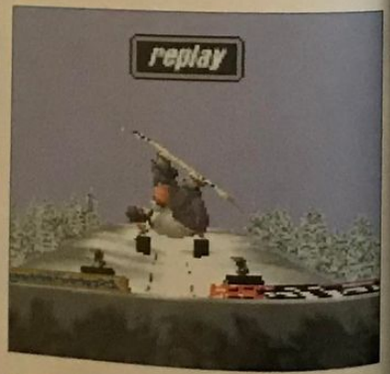
Patatras ! Tout s'écroule ! Les développeurs ont omis d'inclure une donnée fondamentale dans leur programme : le dénivelé ! Subitement, une grande partie du caractère extrême de la discipline fond comme la neige au soleil. Les parcours de Cool Boarders 3 sont aussi pentus que les pistes bleues de la Plagne ! Ça gâche tout. Les épreuves de slalom, de descente, de boarder cross et de big air n'offrent plus qu'un intérêt limité ! Le joueur ne ressentira effectivement aucune montée d'adrénaline sur environ 24 parcours ! Il en découle un manque de patate assez gênant (pas de prises de vitesse fulgurantes). Et comme si cela ne suffisait pas, Idol Minds a négligé l'ambiance sonore. Les morceaux de hard-core qui accompagnent vos courses ne dégagent aucune énergie et l'absence de voix off accentue le manque de dynamisme ambiant. L'esprit free ride en prend également un sacré coup. Les pistes en plus d'être d'une platitude effarante sont trop étriquées, leurs tracés sont prévisibles et leur longueur insuffisante. Il y a bien des bosses disséminées un peu partout, mais ça ne nous console pas. Snow Racer 98 nous avait habitué à tant de liberté... Quelle déception ! Alors, il reste les snow-park et les half pipe pour s'envoyer en l'air et ressentir un semblant de frisson. Seulement, cela suffira-t-il à vous retenir longtemps devant votre écran ? Rien n'est moins sûr.

Le mode 2 joueurs est assez limité. La fenêtre de jeu est restreinte et vous n'êtes que deux sur les pistes. Bof.

UNE ABSENCE TOTALE DE DENIVELES GENANTE



Une jauge permet de doser la force de son impulsion. Pratique.



COOL BOARDERS 3 - 349F

DESIGN — 6 — Des paysages quelconques mais des riders assez bien modélisés.

MUSIQUE ET SON — 2 — Pas de commentaire et du hard-core indigeste. Bof.

DURÉE DE VIE — 6 — Toutes les épreuves n'offrent pas le même intérêt.

ORIGINALITÉ — 3 — A part une jauge pour doser votre impulsion, rien à signaler.

JOUABILITÉ — 7 — La prise en main est immédiate. Les tricks sortent sans problème.

TECHNIQUE — 6 — Peu de bugs mais une réalisation peu impressionnante.

LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE SNOW RACER 98, MIEUX QUE COOL BOARDERS 2.

POUR QUEL PUBLIC ? Uniquement pour ceux qui aiment passer leur vie dans un half pipe !

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ — 6 — Bien que CB3 soit plus agréable à jouer que ses prédécesseurs, on reste quand même sur notre faim. Les pistes sont plates, l'ambiance molle et les attitudes des riders manquent de naturel. C'est vraiment dommage car en terme de mode de jeu et de figure, le titre se défendait plutôt bien.

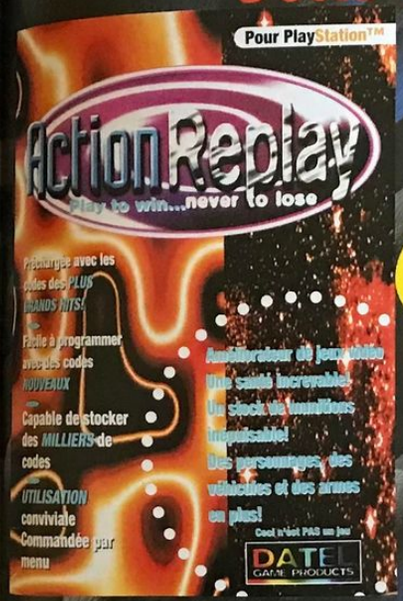
Bigben INTERACTIVE

UN BON JOUEUR NE DOIT PAS TRICHER !!...

Action Replay

DATEL GAME PRODUCTS

FAUX !!! TOUS LES MOYENS SONT BONS POUR GAGNER !



AMELIORATEUR DE JEUX VIDEO

NOUVEAU !!!! ENTIEREMENT EN FRANCAIS

ACTION REPLAY disponible pour: PLAYSTATION* NINTENDO 64*

ACTION REPLAY DATEL / BIGBEN
- Préchargé avec les codes des plus grands HITS.
- Facile à programmer avec de nouveaux codes.
- Capable de stocker des milliers de codes.
- Utilisation conviviale commandée par menu
- Visualisation des scénes cinématiques de fin de jeu
- Utilisez les codes DATEL disponibles sur le WEB

ATTENTION!!!!!

DISPONIBLE SUR LE WEB
DES MILLIERS DE CODES
AU http://www.datel.co.uk

UNE SANTE INCREVABLE!
DES MUNITIONS INEPUISABLES!
UTILISE LES CODES DISSIMULES

PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
NINTENDO 64 est une marque déposée par NINTENDO

BIGBEN S.A. Rue de la voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex FRANCE - Fax 03 20 87 57 99

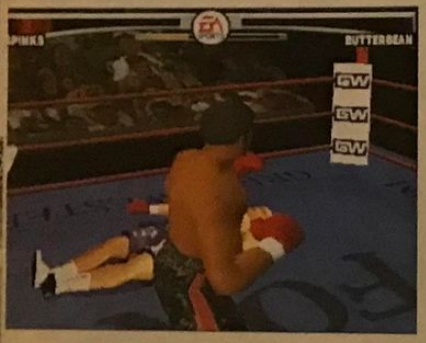
TRAVELLING

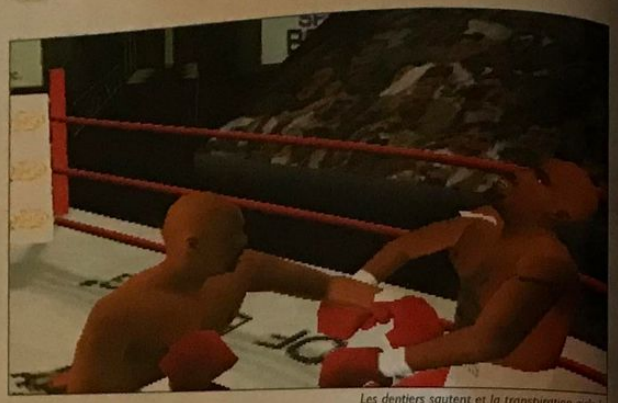
Par Jean Santoni

KNOCKOUT KINGS 99

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS-DISPONIBLE EN DÉCEMBRE

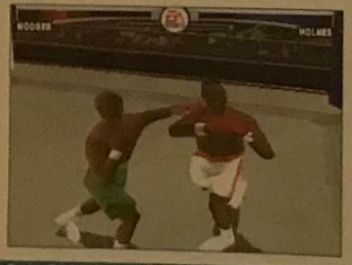
Après le foot, le basket, le football américain et le Nascar, EA Sports s'intéresse au «noble art». Une première incursion dans le monde de la boxe en demi-teinte pour l'éditeur qui aurait pu, avec plus de temps, faire de Knockout Kings 99 une simulation exceptionnelle.





Les dentiers sautent et la transpiration gicle ! Comme dans Rocky !

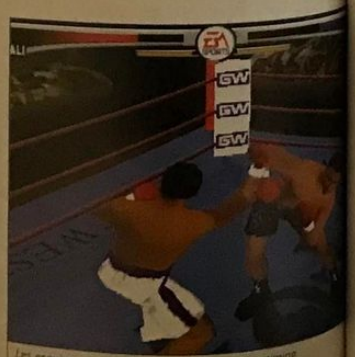
Trois rounds, j'ai passé trois rounds à chasser les mouches, en dessinant de magistrales arabesques, avec mes grosses moufles rouges. En revanche, mon adversaire, lui, ne s'est pas gêné pour marteler mon gros pif ! Je me mets en garde basse, vlan ! Vlan ! Vlan ! Dans les dents ! Inspiré par cette orgie de gnons, j'opte, dans le dixième de seconde qui suit, pour la garde haute. Re-vlan ! Re-vlan ! Re-vlan ! Dans le bide ! Knock-out ! Aucune pitié ! Faut voir ma tronche tuméfiée... Je ressemble à une citrouille le soir d'Halloween. Tenez, j'ai les paupières tellement enflées que j'ai du mal à vous voir. Allez, zou ! Un petit coup de lame de rasoir pour décongestionner



tout ça... Zip ! Zip ! (ça c'est le bruit des lames sur mes petites paupières douloureuses). Ah ! Ça va mieux.

ON ACCROCHE OU ON DÉCROCHE

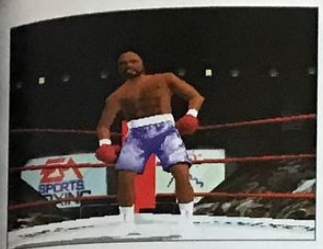
C'est sûr, après s'être ramassé un telle raclée, on n'a qu'une envie : arrêter la boxe dans la minute et retourner jouer à la poupée en suçant son pouce. Les premières parties de Knockout Kings 99 sont effectivement un véritable calvaire, une boucherie dont vous êtes la victime. Le joueur subit, presque impuissant, les assauts de l'adversaire, pour s'écrouler quelques minutes plus tard, comme un vulgaire quartier de viande en plein milieu du ring... avec un terrible sentiment, celui de ne pas être parvenu à égratigner une seule fois le menton du



Les esquives et les gardes demandent un bon timing

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION DE BOXE
EDITEUR	EA SPORTS
DISTRIBUTEUR	ELECTRONIC ARTS
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (5 BLOCS)
SON EN	STEREO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	VOUS AVEZ UN PROBLEME A L'ARCADE SOURCILIERE.



CPU... de ne pas s'être amusé une seconde. Une jouabilité mal étudiée ? Certainement pas.

KO Kings 99 fait partie de ces titres qui demandent de longues heures de pratique, avant de pouvoir être maîtrisé. Il faut vraiment entrer dans le jeu, pour en apprécier toute sa richesse. Ici, on est chez EA Sports, et c'est bien de simulation dont il est question. Le plaisir de jeu n'est pas instantané comme dans un soft de baston classique. L'approche des combats y est totalement différente et c'est ce qui fait tout l'intérêt et l'originalité de ce produit.

UN GAMEPLAY UNIQUE

C'est en prenant des coups qu'on apprend ! Plus on joue à Knockout Kings, plus on en comprend les subtilités et plus on l'apprécie. Pas question de faire le forcing en tapotant frénétiquement sur les touches du pad. Knockout Kings demande un sens aigu de l'observation et beaucoup de patience. Il faut trouver et provoquer la faille ; celle qui va permettre à votre petit poing vindicatif d'exercer une pression de plusieurs tonnes au centimètre carré sur les pommettes de votre adversaire. Le jeu de jambe est primordial. Ne jamais être statique, c'est la première règle. Ensuite, il est nécessaire d'avoir une parfaite connaissance de ses coups. KO Kings propose plus d'une dizaine de techniques. Classiquement, on retrouve les crochets, les uppercuts (coups remontants), les jabs (direct du droit ou du gauche), les «body shots» (travail au corps). Certaines combinaisons de touche vous donnent également accès à des enchaînements ou à des coups plus puissants. Enfin, la panoplie de coups se modifie, en fonction de la garde adoptée. Toutes ces techniques ont donc une force et une portée différentes dont vous devrez faire l'apprentissage. Par exemple, un uppercut fera plus de dégâts au corps à corps alors que les crochets devront être utilisés à mi-distance. Le B.A-BA. Après avoir comblé vos lacunes, vous saurez exactement à quel moment porter tel coup. Les combats deviennent vraiment très techniques mais aussi tactiques, car vous allez devoir en plus gérer votre fatigue et tenir compte de celle de l'adversaire afin d'éviter de finir sur le carreau. Avec de l'expérience, les combats sont grandioses.

VIVEMENT L'AN 2000 !

Pour sa première simulation de boxe, EA Sports ne s'en est pas trop mal sorti. Le bilan technique est d'abord très satisfaisant. Les 38 boxeurs sont parfaitement modélisés et la motion capture est hallucinante de réalisme. On regrettera cependant que le public soit un immonde plaquage de textures sans vie et que les Round Girls ressemblent à des Cheetas en bikini. Heureusement, le plaisir de jeu fait oublier ces petites contrariétés. Les coups sortent vite, sans le moindre temps de latence. Les déplacements latéraux ne posent aucun problème et l'interface des coups offre un bon confort de jeu. Non, le vrai problème de KO Kings, c'est sa durée de vie. Il n'y a aucun championnat officiel, le mode arcade est amusant mais on en fait vite le tour et le mode carrière n'est pas assez élaboré (cf. encadré). Là, on sent qu'EA Sports a dû respecter certains délais.

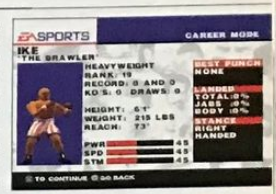
KNOCKOUT KINGS 99 - 369 F

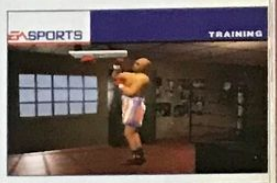
DESIGN **8**	La modélisation des boxeurs est tout simplement parfaite mais celle du public est ratée.	MUSIQUE ET SON **4**	Le public et les commentaires sont mous. Décevant.	DURÉE DE VIE **6**	38 boxeurs mais des modes de jeu un peu limités.
ORIGINALITÉ **6**	La première vraie simulation de boxe sur PlayStation.	JOUABILITÉ **8**	Bien maîtriser son boxeur demande de l'entrainement. Jouabilité au top.	TECHNIQUE **8**	Une motion capture exceptionnelle et peu de bugs.

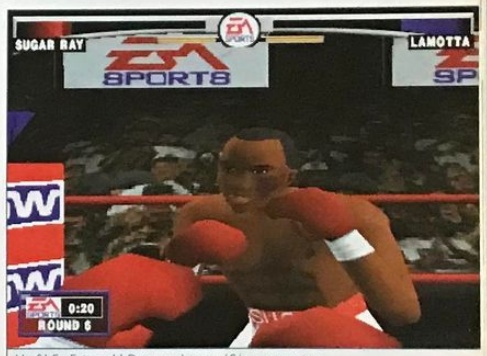
LE COMPARATIF : UN MILLIARD DE FOIS MIEUX QUE VICTORY BOXING 2.

TROP SIMPLISTE

■ *Le mode carrière est sympa mais manque un peu de profondeur. Il offre tout de même la possibilité de créer son boxeur. Vous pourrez choisir son aspect physique, sa taille, son poids, son style (boxer ou slugger), sa catégorie (poids léger, moyen ou lourd) et décider s'il sera droitier ou fausse patte (gaucher, comme Rocky Balboa). Une fois toutes ces formalités remplies, un mini championnat vous permettra de lui faire gravir les échelons de la gloire. Petit regret : les phases d'entraînement sont gérées par le CPU et se limitent à de simples frappes de sac. On aurait aimé plus d'interactivité, de possibilités et un habillage moins mortuaire.* ■







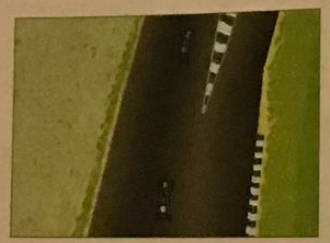
Umf ! Fa Fait mal ! Des gueules tuméfiées, comme on les aime !

38 BOXEURS, UN GAMEPLAY TECHNIQUE MAIS DES MODES DE JEU INCOMPLETS

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui regardent la boxe sur Canal+ à une heure du mat' en crypté !

7 **NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
KO Kings ravira les amateurs du noble art. Les matchs sont techniques, spectaculaires et riches. On regrette que les modes ne soient pas plus fournis et que certains détails manquent de finition. Une bonne simulation de boxe qui devrait encore se bonifier avec le temps !

Les jeux de courses automobiles ne manquent décidément pas. Pourtant, malgré la concurrence, certains titres parviennent à tirer leur épingle du jeu.



La possibilité de conduire une Formule Ford est un plus indéniable. Avec un modèle de conduite unique, on baigne dans des sensations différentes.

TOCA 2 TOURING CARS

EDITEUR : CODEMASTERS
DÉJÀ DISPONIBLE

La piste de test offre plusieurs revêtements et configurations de circuits différents pour travailler chaque cas de figure.

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	COURSE AUTOMOBILE
EDITEUR	CODEMASTERS
DISTRIBUTEUR	CODEMASTERS
NOMBRE DE JOUEURS	1 A 4
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON A REMPORTE QUELQUES COURSES EN NOVICE.

Au risque de me répéter, s'aventurer à développer un énième jeu de courses automobiles tient presque de la folie, tant il est difficile d'apporter aujourd'hui encore quelque chose à ce genre si brillamment représenté. Après un C3 Racing particulièrement inintéressant, c'est à TOCA 2 d'entrer dans l'arène ce mois-ci, face aux champions Colin McRae Rally et Gran Turismo. Le ring est-il encore sur le point de voir passer un challenger malchanceux ? Après plusieurs rounds d'un combat acharné, force est de constater que TOCA 2 a trouvé des supporters…

LOIN D'UNE PALE IMITATION…

TOCA 2 part avec un certain potentiel. Le premier opus offrait un gameplay déjà unique, son seul défaut étant une technique un peu poussive. Et puis qui d'autre que Codemasters pouvait proposer le pendant de Colin McRae Rally en Touring Car ? A fortiori, les développeurs british de cette petite firme de talent avaient tous les atouts pour réussir. TOCA 2 est donc un soft à part, que les passionnés de courses trouveront radicalement différent des autres productions.

Bien évidemment, le système obéit aux lois incontournables du genre : modes championnats, contre la montre et course unique pour commencer. Qualifications, arrêts aux stands et bolides ornés de sponsors ensuite, le tout étant fidèlement construit d'après le véritable Championnat de Touring Car : circuits officiels, véritables pilotes, voitures des plus grands constructeurs. Toutes ces données sont accessibles avec les caractéristiques détaillées de chacune d'elles. Deux modes particuliers complètent cette base : l'un permet d'acquérir de nouveaux bolides et circuits, l'autre est le mode challenge. Semblable au système communément utilisé par les jeux de courses arcade à la Rage Racer, il conserve les mêmes circuits et les mêmes véhicules, avec des check points. Si le temps imparti est écoulé avant que vous ne franchissiez la ligne salvatrice qui vous octroie les précieuses secondes, c'est le game over. Ainsi, le joueur devra faire preuve d'une conduite aux performances régulières pour mieux grappiller du temps.

Une première : dans cette vue intérieure, vous pouvez, par l'intermédiaire des boutons de la tranche, regarder par les fenêtres.

En outre, il est possible de jouer à 2 en écran splitté, avec ou sans les autres concurrents. Et, plus fort encore, malgré le nombre peu important de câbles link dans le monde (quelques dizaines de milliers à peine), Codemasters a incorporé cette option, permettant aux amateurs de s'affronter jusqu'à 4 simultanément. Leur devise se justifie : «pure gameplay» !

UNE OPTIQUE UNIQUE

TOCA 2 répond véritablement à un manque. Si Gran Turismo est, en effet, un très grand jeu, son gameplay, bien que réaliste, est orienté arcade. TOCA 2 opte pour la simulation pure : les erreurs sont fatales. La voiture subit des dommages très facilement et, non seulement, ces derniers sont parfaitement visibles, mais ils altèrent aussi sensiblement les capacités du véhicule. De plus, si vous venez à perdre votre capot, par exemple, ne pleurez pas, vous le retrouverez au prochain tour de piste, à l'exact endroit où vous l'avez laissé…

Cinq types de météo peuvent être sélectionnés, avec ou sans l'option de variation pendant la course. La différence entre un temps de pluie et un temps clair est impeccablement rendue. De même, les modèles de conduite des diverses voitures (8 en tout : Honda Accord, Audi A4, Volvo S40, Ford Mondeo, Nissan Primera, Renault Laguna, etc.) ont été parfaitement implémentés : lorsqu'on est sur le point de partir en tête-à-queue, on le sent ! Les arrêts aux stands obéissent à une seule règle : à vous de choisir comment utiliser le maigre capital de temps qui vous est alloué… changer les pneus ou réparer ?

POUR RESUMER

TOCA 2 est un très bon titre. Côté technique, on est enfin dans le vrai, avec des graphismes plus fins et aux couleurs mieux choisies. Côté son, il n'y a pas mieux : bruitages du châssis malmené, des pneus passant sur les bas-côtés, voix des gens aux stands qui s'inquiètent pour l'état de votre voiture… du très bon boulot. En plus des 8 voitures de base, il est, en outre, possible de concourir avec une Ford Fiesta ou de faire de la Formule Ford ! Avec 5 autres véhicules cachés (dont la très appréciée Jaguar XJ220), 17 circuits plus une piste de test, TOCA 2 s'impose comme le dernier de la trilogie des immanquables du jeu de courses sur PlayStation.

UNE SIMULATION POINTUE COMME COLIN MCRAE RALLY ET VARIEE A LA GRAN TURISMO

Les dégâts subis par le véhicule sont clairement visibles, comme dans Colin McRae Rally.

En progressant, vous pourrez conduire certains véhicules jamais vus auparavant !

TOCA 2 TOURING CARS - 379 F

DESIGN **8** Voitures très bien modélisées et tracés des pistes particulièrement intéressants.

MUSIQUE ET SON **7** Des bruitages absolument parfaits. En revanche, musiques fantômes.

DURÉE DE VIE **7** Les 3 niveaux de difficulté ont du répondant et les différents modes sont variés.

ORIGINALITÉ **5** Un soft de courses mais avec de bonnes trouvailles, comme le mode défi et le jeu en link.

JOUABILITÉ **7** Le frein à main est un peu difficile à maîtriser, mais les fans seront ravis.

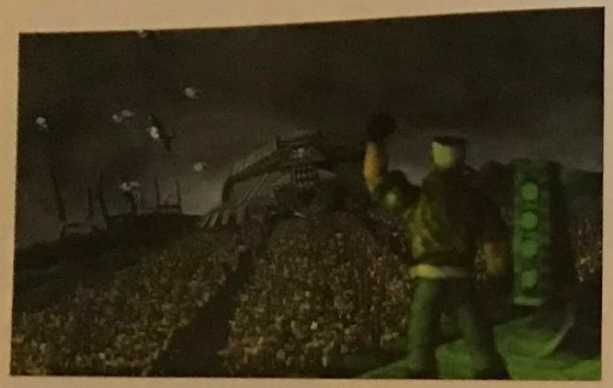
TECHNIQUE **7** Pas le top, mais fort réussie. Quelques ralentissements sporadiques et peu gênants.

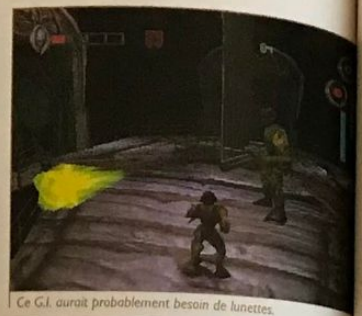
LE COMPARATIF : MIEUX QUE C3 RACING, MOINS BON QUE COLIN MCRAE RALLY.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans de simulation, avant tout, qui cherchent un intermédiaire entre Gran Turismo et Colin McRae Rally.

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
TOCA 2 est une belle réussite. Sans doute son plus grand mérite est-il d'être encore intéressant, après tout ce qui a été fait dans le domaine de la course auto sur PlayStation. Pour le reste, c'est un soft équilibré, attractif et bien réalisé.

Ah ! Les éternelles licences cinématographiques ! Ah ! Ces jeux indécrottables qui font soupirer de dépit la plupart des joueurs expérimentés. Heureusement, pour la première fois, Dreamworks nous offre, avec Small Soldiers, un jeu et non pas un bête produit marketing !





Ce G.I. aurait probablement besoin de lunettes.

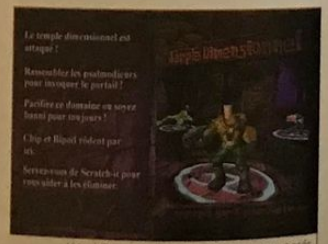
Les lâches, ils vous ont tendu un piège !

SMALL SOLDIERS

Ce crochet, en hauteur, vous permettra d'atteindre la statuette en or de l'autre côté de la cascade.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS • DÉJÀ DISPONIBLE

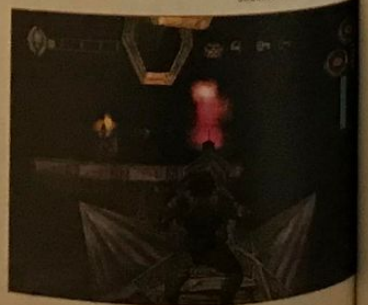
Pour une fois, cette adaptation ne suit pas à la lettre le scénario du film d'origine ! Small Soldiers, le jeu, se contente en fait de reprendre le contexte initial, à savoir l'antagonisme existant entre deux races de jouets (les Gorgonytes et les Marines), pour le transposer dans une histoire plus propice à un quelconque intérêt ludique. Oubliez donc toutes les interactions avec le monde humain, puisque tout est ici focalisé sur la quête d'un Gorgonyte qui, à lui seul, devra faire taire la menace représentée par des petits soldats aux allures de Marines fachos. En effet, ces derniers se sont légèrement détraqués et n'ont rien trouvé de plus intelligent que de vouloir exterminer purement et simplement votre peuple !



Vos différents ordres de mission sont exposés succinctement.

DOMPTEZ LES ELEMENTS

D'entrée de jeu, il y a des chances que vous soyez quelque peu destabilisé par Small Soldiers. Mais ne vous inquiétez pas, tout ceci est parfaitement compréhensible. Se glisser dans la peau souple et velue d'un félin extra-terrestre demande, en effet, un léger temps d'adaptation. Tout d'abord, commencez par vous familiariser avec les différents types de déplacements (course, pas de côté, saut acrobatique), pour ensuite vous essayer aux possibilités offertes par vos armes. Ainsi, vous apprendrez avec joie qu'il est possible de se mettre en position de sniper, afin de viser de loin vos ennemis ou bien de jeter des coups d'oeil panoramiques. A l'instar d'O.D.T, cette large palette de mouvements permet à Small Soldiers de mélanger astucieusement des éléments de recherche et de plate-forme à la Tomb Raider, tout en intensifiant pas mal les phases de tirs. Un autre élément intéressant est la possibilité de sauver, en cours de mission, des amis qui vous épauleront alors de manière active. Néanmoins, ces passages n'auront de réel impact sur le déroulement de l'action que si vous parvenez à bien gérer les forces de votre coéquipier. Si vous pensiez lui laisser faire tout le travail sans l'assister, vous risquez de vous retrouver seul plus vite que prévu. Par contre, si vous avancez tous les deux groupés en vous soutenant mutuellement, votre coopération sera très efficace. Lorsqu'on est petit, il vaut mieux s'entraider pour survivre, c'est connu.



UN ENVIRONNEMENT HOSTILE

Il est toutefois impératif de se méfier. En effet, si Small Soldiers propose des aspects de jeu intéressants, il ne faut pas oublier qu'il a été développé par les studios Dreamworks responsables du particulièrement injouable Lost World ! Comme on pouvait s'y attendre, Small Soldiers ne dispose donc pas d'une jouabilité irréprochable. Néanmoins, cette dernière ne présente pas de défauts insurmontables et c'est bien là le principal. Oui, il est indéniable que certains mouvements auraient pu bénéficier d'une ergonomie mieux pensée, mais avec un minimum d'habitude tout rentre dans l'ordre. En ce qui concerne le théâtre des festivités à proprement parlé, on dénombre pas moins de 15 niveaux à la difficulté et à l'esthétique variable. Vous passerez quelques temps dans les méandres de sombres cavernes, au fond des soutes d'un navire, au sein d'une usine aux activités étranges ou bien dans les quartiers généraux de vos ennemis, les Marines ! D'un point de vue technique, l'équipe de Dreamworks ne semble pas avoir abattu un travail phénoménal. Si les textures bénéficient d'une finesse notable, la distance d'affichage très courte qui masque en fait le clipping et l'obscurité permanente ne jouent pas en faveur d'un environnement graphique de grande qualité. Toutefois, l'ambiance oppressante qui en émane, soutenue par une bande son très particulière mêlant instruments africains et chants mystiques, se révèle assez envoûtante. Au final, Small Soldiers ne fait pas figure de jeu parfait, mais réussit là où bon nombre ont lamentablement échoué : transformer une adaptation ludique convenable, car agréable à jouer, d'une licence cinématographique. Un jeu à voir de plus près, si vous avez déjà fait le tour de titres tels qu'O.D.T ou Tomb Raider III.

Avec ce robot, vous ne ferez qu'une bouchée des Marines.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	JEU DE TIRS/RECHERCHE
EDITEUR	ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR	ELECTRONIC ARTS
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
CONTINUES	SAUVEGARDE/MOT DE PASSE
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	AAHH, ELLE SE TROUVE OU LA STATUETTE ROUGE !

A DEUX, POUR LE PIRE...

■ *Parmi les différentes options proposées dans Small Soldiers, la possibilité de jouer à deux paraît la plus intéressante. Après avoir sélectionné votre personnage (Gorgonyte ou Marine) et votre arène de combat, vous aurez alors le choix entre abattre les adversaires ou bien capturer les drapeaux avant l'adversaire. Alors que le premier mode n'est qu'un simple défouloir pour pates aigris, la capture de drapeaux permet plus de liberté. Autant vous l'avouer : si ces modes s'avèrent sympas un moment, l'option deux joueurs est elle finalement assez lassante car très répétitive. Une fois de plus, on regrettera amèrement l'absence d'un mode coopération.* ■

Lors des sauts les plus périlleux, vous pourrez vous rattraper de justesse aux parois.

Les invocations concertées des quatre dieux activeront l'ouverture de la porte du temps.

DE L'ACTION ET DE LA RECHERCHE POUR UN TITRE PLUTOT AGREABLE

POUR QUEL PUBLIC ?
Small Soldiers devrait satisfaire les fans du film, ainsi que les adeptes du mix shoot/recherche.

SMALL SOLDIERS - 369 F

DESIGN	MUSIQUE ET SON	DUREE DE VIE
5 Des textures soignées mais un peu ternes. Les ennemis sont petits et rarement différents.	6 De vrais instruments mais des compositions peu inspirées. Les bruitages sont honnêtes.	6 Une quinzaine de niveaux à la difficulté inégale. Un mode 2 joueurs sympa, sans plus.
ORIGINALITE	**JOUABILITE**	**TECHNIQUE**
3 Recherche, tir, soupçon de plate-forme, licence de film... rien de bien novateur.	7 Les angles de caméra sont bien adaptés. Quelques sauts difficiles à régler.	6 Peu de bugs mais une distance d'affichage très réduite et quelques ralentissements.

LE COMPARATIF : MOINS BON QU'O.D.T, MEILLEUR QU'APOCALYPSE.

6 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Soyons franc : si Small Soldiers n'apporte rien de neuf, il n'en est pas pour autant désagréable ! Des séquences de shoot et de recherche bien balancées, une réalisation d'ensemble correcte lui permettent de se distinguer. Dreamworks est sur la bonne voie.

Loin des productions ultra réalistes et ultra violentes, Bandai nous convie à une quête extraordinaire dans un monde magique.

Tail Concerto est varié, à tous les niveaux. Un plaisir.

TAIL CONCERTO

EDITEUR : BANDAI
DISPONIBLE EN DECEMBRE

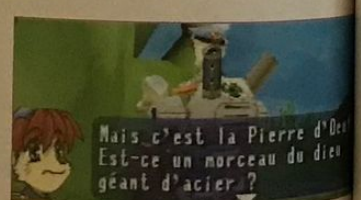
Bandai ne nous avait pas habitués à ce genre de jeu… Après les jeux de combats inintéressants et mal réalisés sur Dragon Ball Z, le roi du jouet propose, cette fois-ci, un titre vraiment singulier. Tail Concerto appartient bel et bien au genre des jeux de rôles, mais son ambiance, son monde et son scénario en font un titre unique.

UN JEU A L'AMBIANCE EXTRAORDINAIRE, EN MARGE DE TOUTE VIOLENCE

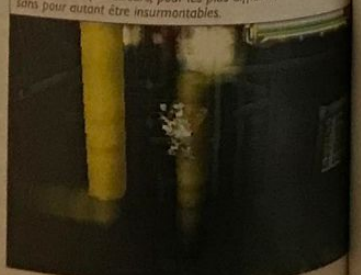
LES ANIMAUX DE LA FERME

Prairie est un monde ravissant, dont les habitants ignorent tout ou presque du passé. Constitué d'une myriade de territoires en suspension dans les airs, il est habité d'hommes-chiens et d'hommes-chats. Prairie est clairement sous la domination des premiers, et les seconds font un peu office d'apatrides. Bien entendu, tout cela crée quelques rivalités… Dans le rôle de Waffle, un honnête policier-chien, vous allez être confronté à un problème d'ordre public qui vous transportera, au fil du jeu, vers une intrigue liée au passé de Prairie. Un groupuscule portant le nom de «Chats Noirs» s'adonne, en effet, aux «joies» que peut apporter le désordre… Semant la panique dans les villes où ils débarquent, ils détruisent et renversent tout avant d'y laisser des dizaines de chatons anarchiques au possible !

Vous contentant, au début, de faire votre devoir, vous commencez par capturer les chatons, afin de débarrasser les habitants innocents du fléau. Au départ, un peu niais, le jeu s'étoffe dès la première demi-heure. Ensuite, il passionne et piège définitivement le joueur dans une bulle de «bon esprit».



Quelques scènes du jeu font appel à la plate-forme. Elles passent, par ailleurs, pour les plus difficiles, sans pour autant être insurmontables.



FICHE TECHNIQUE

GENRE	ACTION/RPG
EDITEUR	BANDAI
DISTRIBUTEUR	BANDAI
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTE	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON ENTRE DANS UN CONTE MAGIQUE

UN TITRE PARFAITEMENT EQUILIBRE

Vous vous rendez vite compte que les Chats Noirs sont loin d'être des terroristes sans foi ni loi. Car, comme on peut s'en douter, ils ont, sinon des méthodes acceptables, du moins une cause tout à fait juste. Dirigés par une femme-chatte, ils sont également liés à une affaire d'une nature bien plus importante… Le Dieu Géant d'Acier et les cristaux. Mais je n'en dirai pas plus.

Non seulement, Tail Concerto propose une histoire et un monde original, mais il fait également appel à un gameplay d'une richesse appréciable. Hormis les ingrédients habituels du jeu de rôles (personnages récurrents, boss réguliers et dialogues), on y trouve aussi une bonne dose de plate-forme et un soupçon d'exploration. Car il vous faut trouver des morceaux de photographies réparties un peu partout sur la carte. Ils permettent de reconstituer des images en haute résolution des protagonistes du jeu, ce qui, en soit, n'a aucune utilité, mais pousse, mine de rien, le joueur à explorer les moindres recoins du jeu. Présenté entièrement en 3D temps réel, Tail Concerto offre un graphisme qui colle parfaitement au reste. Techniquement, pas de quoi être ébahi comme devant la bande-annonce de Star Wars Episode I (qui, soit dit en passant, est réellement extraordinaire). Toutefois, le moteur sert impeccablement les besoins du jeu.

Côté mise en scène, on est plutôt gâté : le jeu est régulièrement ponctué de scènes 3D. De plus, chaque moment important de l'aventure donne lieu à de petites séquences animées dans la pure tradition «manga sympa» sans nécessiter d'interminables temps de chargement.

L'ensemble du jeu coule donc d'une manière fluide, avec des événements qui ont la qualité remarquable de ne pas trop tomber dans les clichés du genre, et qui s'enchaînent assez rapidement pour ne jamais laisser l'ombre de l'ennui assombrir le plaisir du joueur.

UN PETIT DEFAUT !

Tail Concerto m'a décidément beaucoup plu, malgré des a priori plutôt négatifs. Pourtant, il est nanti de ce qui pourrait s'appeler, aux yeux de nombreux joueur, d'un gros défaut : une facilité déconcertante. Ce n'est pas en soi gênant (Final Fantasy VII est, lui aussi, très facile), mais la fin du jeu se pointe assez vite à l'horizon pour un titre de ce type… Cela dit, les quelques 15 ou 20 heures qui vous sépareront du générique de fin restent une expérience si reposante qu'on le lui pardonnera. Tail Concerto est avant tout destiné aux plus jeunes, mais conviendra également aux plus âgés en mal de jeux pleins de bonne humeur et de fraîcheur !

C'EST-Y PAS MIGNON ?

■ *Eparpillés, au fil de l'aventure, des morceaux de photographies permettent de reconstituer, peu à peu, l'album dans la maison de Waffle. Si les dessins n'ont rien d'extraordinaire, il est amusant de les découvrir petit à petit.* ■

En farfouillant dans les armoires, on trouve vies et continues par dizaines.

TAIL CONCERTO - 369 F

DESIGN **7** Tout en restant très simple, le design est réussi. Personnages et décors sont reposants…

ORIGINALITE **8** Une ambiance fraiche, mignonne. Plein de bonnes idées.

MUSIQUE ET SON **7** Bruitages amusants et musiques très satisfaisantes.

JOUABILITE **6** Simplette. Certains mouvements et sauts ne sont pas évidents.

DUREE DE VIE **6** Il y a de quoi s'amuser, mais on aurait aimé plus de difficulté.

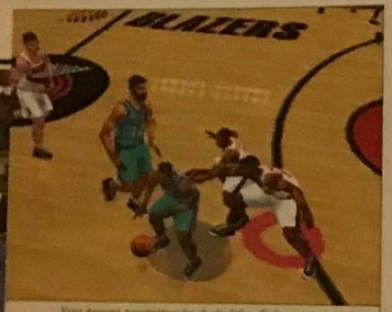
TECHNIQUE **6** Une réalisation plus que correcte au vu du style choisi.

LE COMPARATIF : MIEUX QUE LES DRAGON BALL Z HABITUELS, MOINS BON QUE FFVII.

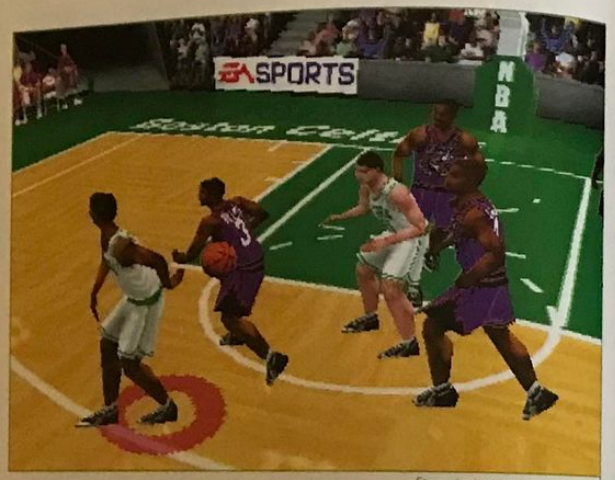
POUR QUEL PUBLIC ?
Excellent pour les plus jeunes. Les autres apprécieront pourtant son côté reposant et mignon.

7 NOTE GLOBALE ET RESUME
S'il convient mieux aux jeunes joueurs, Tail Concerto est un titre fort plaisant pour les autres également. On y trouve de l'humour, des émotions, de l'action et tout ce qu'il faut. Mais l'ensemble donne une sensation de fraîcheur bien agréable.

Bis repetita. EA Sports est passé maître dans l'art de réactualisation sportive et il nous le prouve pour la deuxième fois ce mois-ci avec l'édition 99 de NBA Live. Une simulation de basket parfaitement maîtrisée, destinée avant tout aux fans de la série.



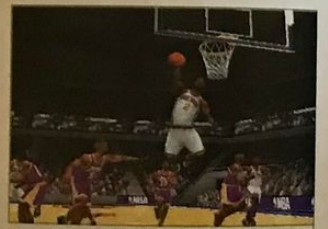
Vous pouvez paramétrer les duels défensifs dans options tactiques.



Et une petite passe aveugle, une !

NBA LIVE 99

EDITEUR : EA SPORTS
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE



A chaque dunk, le Dual Shock vibre violemment.

POUR NOEL JE VEUX UNE POM-POM GIRL !

Vous pouvez afficher à tout moment les receveurs potentiels.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION DE BASKET RICAIN
EDITEUR	EA SPORTS
DISTRIBUTEUR	ELECTRONIC ARTS
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 8
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	4
CONTINUES	SAUVEGARDE
MEMORY CARD	OUI (5 BLOCS)
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	C'EST LA FIN. VOUS MATEZ LES POM-POM GIRLS !

La vie est un éternel recommencement. Franchement, vous ne trouvez pas que Noël 98 a des faux airs de Noël 97 ? A quelques exceptions près, on retrouve les mêmes titres que l'année dernière, estampillés d'un nouveau numéro : un 2, un 3 ou alors un 99. C'est vrai, cette routine commerciale a quelque chose d'agaçant. Elle ne fait que refléter la tranquillité commerciale dans laquelle se trouve une grande partie des principaux acteurs du marché. Un petit nid douillet et sécurisant qui anesthésie toute forme de créativité. Mais pourquoi prendre des risques insensés alors que nous savons pertinemment ce qui va exploser les ventes de fin d'année ? tel est le chemin de pensée des éditeurs. Et nous, on achète. Tomb Raider III, Crash Bandicoot 3, TOCA 2, FIFA 99 et maintenant NBA Live 99 ! C'est sûr, ce n'est certainement pas EA Sports qui nous fera penser le contraire.

LA FORCE TRANQUILLE

Avec NBA Live 99, l'éditeur joue une fois de plus la carte de la réactualisation. Son produit ne trahit pas les canons de cet exercice de style. Même si on est en droit de pousser une petite gueulante, il faut reconnaître que le roi du sport sait comment s'y prendre pour séduire les joueurs. Si l'emploi du terme «révolutionnaire» correspond mal pour qualifier l'édition 99 de NBA Live, ce cru possède de nombreux atouts qui ne laisseront pas insensibles les fous furieux du basket américain. Ceux là même qui en ce moment prient à genoux pour que les stars de la NBA mettent un terme à leur mouvement de grève (les pauvres, les instances de la NBA ont voté pour un plafonnement de leurs salaires afin d'éviter la faillite du basket américain).

UN SANS FAUTE TECHNIQUE

Un nouveau moteur 3D, une motion capture encore plus fouillée et hop ! Le tour est joué ! Visuellement, c'est vrai, NBA Live 99 tue. Les joueurs sont d'abord extrêmement bien modélisés. La finesse des détails laisse bouche bée. NBA Live 98 pourtant était loin d'être moche, mais ce millésime fait bien mieux : les muscles des joueurs, les plis des maillots, la haute rez', les visages qui se déforment en temps réel sous l'effort, la colère, la joie ou la hargne....Tout concourt à repousser encore plus loin les limites du réalisme. L'animation témoigne du même souci du détail. La motion capture à l'instar de FIFA 99 et de Madden NFL 99 propose des mouvements d'un fluidité saisissante. De la marche à la course en passant par les bras roulés, les feintes de corps ou les dunks, la décomposition des gestes et les liaisons entre les différents pattern d'animation ont été considérablement optimisées. Rien ne vient parasiter ce plaisir des yeux. On ne dénote aucun ralentissement et pourtant 10 joueurs de grande taille bougent simultanément et la caméra zoome pendant l'action. Du travail de pros.

SUR LE PARQUET, LE BONHEUR

Le gameplay bien qu'assez proche de la précédent mouture a subi quelques améliorations. Les contrôles d'abord sont plus agréables. Le pad analogique offre en effet de meilleures sensations au niveau des déplacements. Comme dans FIFA 99, il est vraiment possible de doser l'allure de son joueur de façon très précise. Ça permet de varier le rythme des phases de jeu et de jouer avec finesse. Et de la finesse, vous en aurez besoin car l'IA des adversaires est encore plus redoutable qu'auparavant. Plus question de foncer tout seul vers le panier pour slamer violemment. Les défenses sont nettement moins perméables, la rapidité fulgurante des replis défensifs va vous obliger à pratiquer un basket technique en jonglant avec les nombreuses options tactiques mises à votre disposition et en abusant du nouveau système de feinte. Les possibilités de jeu quant à elles sont toujours aussi vastes. Le soft s'est enrichit d'un mode entraînement sympathique, vous pourrez en outre créer votre propre saison en décidant du nombre de participant et du format des Playoffs. Voilà pour les nouveautés. Sinon, on retrouve le concours de tirs à 3 points ainsi que toutes les options de management habituelles (transfert, création de joueur...). EA Sports a atteint son objectif, NBA Live est la meilleure simu' de basket du marché, maintenant on attend la riposte de la concurrence...

Les choix tactiques ont été réactualisés. Si c'est trop dur, vous pouvez laisser le CPU décider à votre place.

Les visages des joueurs se déforment en temps réel. Sympa.

BOOM CHAKALAKA !

■ Mention spéciale à l'ambiance sonore véritablement explosive ! Du concentré de NBA ! Les commentaires français assurés par Eric Besnard sont d'un enthousiasme et d'un dynamisme surprenant. Les termes employés sont précis, le ton est naturel et il n'y a quasiment aucun décalage avec l'action. Ça nous change du manque de conviction de certains commentateurs (ceux de Formula One pour ne pas les citer !). Le public quant à lui s'exprime sans retenue, parfois on entend même les joueurs se parler entre eux et les musiques sont too funky ! Quant à l'habillage, mes frères, nul doute que vous passerez de longs moments à mater le générique et les chorés des pom-pom girls. ■

Les écrans des défenseurs sont redoutables.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans invétérés de Kobe Bryant et Cie ou pour ceux qui n'ont pas encore de simu' de basket.

NBA LIVE 99 - 369 F

DESIGN	8 On reconnait sans problèmes les joueurs de la NBA.	MUSIQUE ET SON	8 Du funk, la foule qui hurle et des commentaires français très réussis !
ORIGINALITÉ	2 Les joueurs grimacent en temps réel. Marrant...	JOUABILITÉ	9 Intuitive. Au Dual Shock, les déplacements sont nettement plus agréables.
DURÉE DE VIE	8 De quoi s'amuser jusqu'en l'an 2 000, comme d'hab'.	TECHNIQUE	8 Une motion capture plus aboutie, aucun ralentissement. Excellente IA.

LE COMPARATIF : MIEUX QUE NBA LIVE 98, TOTAL NBA 98 ET NBA PRO 98.

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Même si les réactualisations ont un côté lassant, il faut avouer qu'EA Sports est encore parvenu à améliorer son produit. Les phases de jeu sont plus réalistes et techniquement NBA Live 99 n'a rien à se reprocher.

Par Julien Chièze

Dans 7 mois... juillet 1999... l'Apocalypse ! C'est fou comme le temps passe vite. Imaginez un peu l'horreur. Plus de soirées entre potes, plus de PlayStation. Enfin rassurez-vous, comme d'habitude, Bruce Willis est là pour sauver le monde ! Ouf...

Une dizaine en plein cimetière... brrr, vivement l'Apocalypse !

APOCALYPSE

EDITEUR : ACTIVISION
DÉJÀ DISPONIBLE

Le lance-flammes... toujours expédiatif !

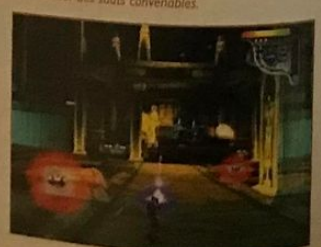
Quel homme tout de même ce Bruce ! Honnêtement qu'adviendrait-il de nous sans lui. A peine l'avons-nous quitter en train de sauver la charmante Leeloo, puis de détruire un astéroïde, que le revoici en chair et en pixels tentant d'empêcher la fin du monde, l'extinction de la race humaine. Autant vous l'avouer, l'Apocalypse relatée par les écrits de Saint Jean ou de Nostradamus, est imminente. En effet l'énigmatique Révérend, expert en magie noire, est finalement parvenu à ressusciter les quatre cavaliers de l'Apocalypse : Mort, Peste, Guerre et Bête. Avec quatre fléaux ancestraux pour le prix d'un, la tâche ne sera pas de tout repos pour notre sauveur des temps modernes. Ça vous dirait de lui donner un coup de main ? Parfait, alors bon courage.

COMBATTRE POUR SURVIVRE

Face à de si redoutables adversaires, hors de question de faire dans la finesse. Pas de quartier. Comme tout jeu de tirs qui se respecte, Apocalypse est donc un condensé d'action non-stop. Par conséquent rien d'étonnant de voir jaillir de tous les recoins des vagues successives de monstres particulièrement hargneux. Toutefois, outre leur caractère brutal, vos ennemis disposent d'une Intelligence Artificielle qui n'a jamais aussi bien porté son nom. De véritables candidats au suicide collectif. Vous les canardez, pas de problème, ils n'essayent pas d'éviter vos projectiles. Ok, on se sent super puissant, on explose ces adversaires sans limite, sans difficulté, mais un soupçon d'intelligence n'a jamais fait de mal, même à un mutant. Enfin s'ils veulent mourir sans résistance, c'est leur problème après tout ! Ainsi Bruce Willis, alias le Sauveur du Monde, alias vous, ne passe son temps qu'à courir en tirant sans se soucier vraiment de sa barre d'énergie presque éternellement remplie. Bizarre quand même que pour finir un niveau, il ne suffise que d'alterner sauts, tirs et courses effrénées. A vrai dire si cela peut amuser sur deux-trois niveaux, à la longue sauver le monde de cette manière devient quelque peu ennuyeux.

NOUVELLE GALERE VIRTUELLE POUR BRUCE

Avec un angle de caméra tel, il ne sera pas évident de réaliser des sauts convenables.



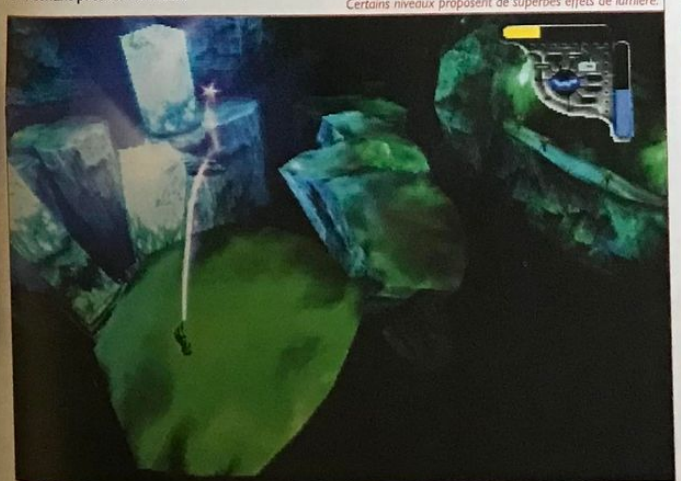
BEAUTE EPHEMERE

Vous me direz, tant qu'à se balader en tirant à tout va, autant en profiter pour faire du tourisme ! Mouais... eh bien on ne peut pas dire que le paysage soit particulièrement enchanteur. En effet la douzaine de niveaux est variée, mais leur qualité d'ensemble est très inégale. Alors que certains passages en mettent plein la vue grâce à des angles de caméra judicieux et des effets de lumière convaincants, d'autres paraîtront bien fades. On regrettera aussi quelques bugs notables assez gênants liés, pour la plupart, à une gestion des perspectives mal réglée. Ainsi vous serez fréquemment gratifié de zooms avant ou arrière à la limite du paranormal. Sous prétexte de vous présenter une vue d'ensemble de la situation, la caméra se positionnera à des centaines de kilomètres de vous, votre personnage ne devenant alors pas plus grand qu'un schtroumpf écrasé ! Mais l'inverse est tout aussi possible. Finalement sur le plan technique, seuls les effets spéciaux inhérents aux armes, aux explosions sont véritablement impressionnants. Franchement on attendait mieux, surtout en comparaison de la réalisation technique incomparable de One sorti il y a maintenant près de 10 mois !

SAUVEZ LE MONDE !

Apocalypse étonne aussi en terme de jouabilité. Alors que la plupart des jeux de tirs ne disposent que d'un seul et unique bouton de tirs, les quatre touches sont ici sollicitées. Chacune correspond en fait à une direction, à un point cardinal. Donc pour tirer en diagonale, il vous faudra appuyer sur deux boutons à la fois. Dans le genre on a fait plus pratique ! Votre placement aura ainsi une forte incidence sur la direction de vos tirs. Rassurez-vous, on s'y fait assez rapidement, mais tout de même... Sinon à part ces quelques maladresses, Apocalypse dispose d'éléments sympathiques comme les petites interventions orales du sieur Willis (sa doublure française), ou bien encore des cinématiques de bonne qualité. Au final, malgré près de deux ans de développement et de remaniement, Apocalypse n'arrive pas à la cheville de One qui sur le même registre avait réussi à mélanger action 100 % et réalisation technique impeccable. Décidément après le Cinquième Elément, Bruce Willis ne se rachète pas vraiment avec Apocalypse. On commence à comprendre pourquoi Demi Moore est partie !

Certains niveaux proposent de superbes effets de lumière.



Un passage sympa. Poursuivi par un hélicoptère les pieds presque dans la lave !

«Je suis... la mort !» Un grand moment. Trop ridicule.

La puissance de votre laser est tout bonnement phénoménale.

L'ARCHETYPE DU JEU DE TIRS BETE ET MECHANT

POUR QUEL PUBLIC ?
Apocalypse plaira aux accros de shoot archi-répétitif ou bien les férus de bourrinage sauce Bruce Willis !

5 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Apocalypse a tout du jeu de tirs vieille école. Vous avancez et passez votre temps à blaster ! Bénéficiant d'une réalisation moyenne, très répétitif, et particulièrement bourrin, il ne pourra intéresser que les fans d'action pure. Et encore...

FICHE TECHNIQUE

GENRE	JEU DE TIRS
EDITEUR	ACTIVISION
DISTRIBUTEUR	ACTIVISION
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	ILLIMITÉES
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STEREO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	VOUS N'AVEZ PAS ARRETE DE BLASTER !

APOCALYPSE - 369 F

DESIGN	6	Si les niveaux ont le mérite de la variété, ils manquent cruellement de finesse.	
ORIGINALITÉ	3	Un jeu de tirs moyen aux combats brouillons sans la moindre once d'originalité.	
MUSIQUE ET SON	5	Des musiques vite soûlantes, mais bruitages et voix corrects.	
JOUABILITÉ	5	Un système de commande déroutant au premier abord, des sauts pas toujours évidents.	
DURÉE DE VIE	5	Les pros du pad en feront vite le tour. Pour les autres, ce sera l'affaire de quelques jours.	
TECHNIQUE	6	Quelques bonnes idées visuelles, des effets spéciaux acceptables, une fluidité relative.	

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE ONE, MEILLEUR QUE CONTRA.

Chouette ! Infogrames ayant l'autorisation des constructeurs, on va pouvoir piloter de presque vraies voitures de compétition avec leur vrai nom et leur vraie carrosserie et tout et tout ...

C3 RACING

EDITEUR : INFOGRAMES
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE

FICHE TECHNIQUE

GENRE	COURSES DE VOITURES
EDITEUR	INFOGRAMES
DISTRIBUTEUR	INFOGRAMES
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	1
CONTINUES	NON
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	LES COURSES SE SUIVENT ET SE RESSEMBLENT UN PEU

Pas moins de 24 bolides d'une dizaine de marques sont inclus dans le jeu. Pour commencer, le choix se limite néanmoins à conduire une modeste Nissan Micra ou une Clio. Le menu suivant nous permet de traficoter notre bébé dans les moindres recoins, grâce à une pléthore de réglages. Diantre ! Serait-ce une simulation ? La longueur des rapports de boîte, la dureté des suspensions et des amortisseurs pour chaque essieu, la puissance et l'équilibrage du freinage, tout est paramétrable. Rassurez-vous, les paramétres par défaut permettent de remporter les premières courses, sans se prendre la tête.

JOUEZ A DEUX, SUR ECRAN SPLITTE

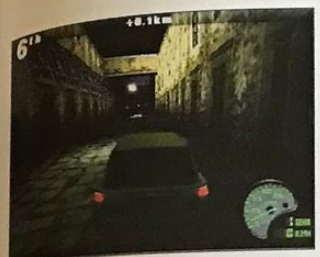
Même si une différence existe entre les différents revêtements, il faut abuser gravement pour parvenir à ce genre d'accident...

Traversée d'un village Dayak perdu dans les rizières d'Indonésie.

EN PISTE !

En mode arcade, on a seulement, au début, accès à 2 circuits sur les 30 que comprend le jeu. Ces derniers sont répartis dans 10 pays. Vos victoires successives vous permettront de découvrir les 28 tracés restants, à raison de 3 parcours par pays, sans parler des inévitables circuits cachés. Ils sont assez longs puisqu'une course de deux tours dure, quand même, trois minutes. Il y a donc de quoi faire !

Les graphistes ont fait un effort pour que chaque région du monde offre une ambiance différente et le résultat est plutôt sympa, dans l'ensemble, avec du bon et du moins bon par endroit. Les courses de nuit sont assez réussies, notamment le circuit romain où c'est un plaisir de découvrir les monuments à la lumière des phares. Les effets de lumière sont bien gérés, la météo change selon les pays. Entre la neige de Norvège, le soleil cuisant d'Afrique ou le ciel lourd de nuages d'Indonésie, la variété des paysages donne envie de gagner pour voir la suite.



La diversité des régions traversées, c'est bien beau mais, nous, on veut avant tout faire la course... et, de ce point de vue, les parcours de C3 Racing assurent moins bien. Malgré leur relief quelque peu accidenté, le tracé des circuits ne déclenche pas l'enthousiasme. Du coup, le gameplay y perd beaucoup. Dommage, car le moteur 3D est honnête et permet d'avoir quelques sensations. Dérapages contrôlés et contre-braquages ne sont pas trop mal rendus, le tout avec une vitesse d'affichage suffisante en basse résolution. Par contre, à part quelques effets visuels secondaires, le jeu ne gère pas du tout les dégâts sur les voitures (arcade oblige).

AIRBAG EN SERIE

Par ailleurs, on aurait aimé que les collisions soient rendues avec plus de gnac. On a l'impression de conduire dans un univers ouaté où les voitures rebondissent doucement les unes sur les autres et sortent de la route au ralenti. Pendant les chocs, pas de bruits de tôle froissée, les "ouatures" se frôlent avec courtoisie. On se mange des piles de pont à 150 km/h, sans renverser sa tasse de thé. En cas de tonneaux ou de chute dans un ravin, la voiture adopte instantanément la densité d'une plume et plane mollement. Autant pour l'ambiance...

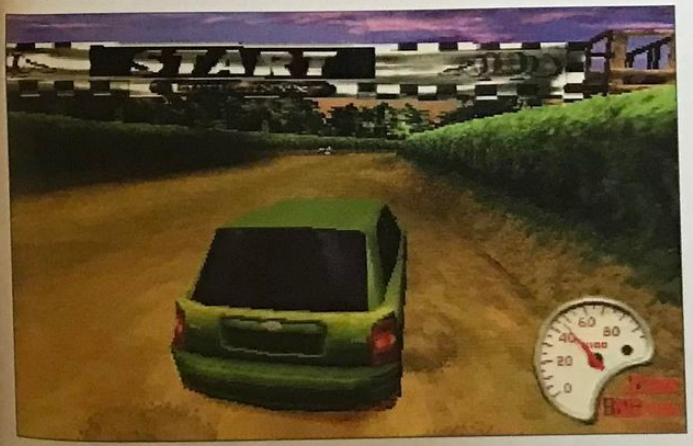
La jouabilité est, quant à elle, généralement satisfaisante. Les voitures sont maniables et l'affichage assez rapide et précis pour nous laisser nous exprimer. Une critique, tout de même : sur certains circuits, manquant de points de repère sur le bord de la route, comme les rizières indonésiennes ou la jungle, on a du mal à anticiper sur les virages.

POINTS DE VUE

La vue intérieure m'a semblé la plus jouable et la plus riche en sensations alors que la vue extérieure est moins réussie et renforce l'impression de flou évoquée ci-dessus. La voiture semble alors planer sur la piste. De plus, en vue intérieure, on bénéficie du rétroviseur. C'est d'ailleurs la seule façon de pouvoir faire des queues de poisson à ses honorables concurrents puisqu'on n'a pas d'autres renseignements sur leur position que le rétroviseur et une vague indication de distance en centaine de mètres.

Les menus sont clairs mais pas spécialement esthétiques, m'enfin on n'y passe que quelques instants... Les musiques sont anecdotiques mais ce n'est pas trop grave. Plus embêtant, sont les sons poussifs que susurrent nos bolides. On dirait une digitalisation de voiturette électrique. Et le son du moteur, crévindieu, ça compte dans un jeu de chignoles !

Pour résumer, quelques faiblesses de gameplay empêchent malheureusement C3 Racing de jouer dans la cour des grands. L'impression de mollesse du pilotage n'arrange rien. Le jeu pèche aussi par manque d'originalité et n'apporte finalement rien à un genre déjà bien pourvu sur PlayStation.



C3 RACING - 369 F

DESIGN	5	MUSIQUE ET SON	4
ORIGINALITÉ	3	JOUABILITÉ	8
DURÉE DE VIE	7	TECHNIQUE	6

Certains circuits sont assez réussis graphiquement, mais la plupart manque de fun.

Mouais, les bruits de moteur auraient pu être plus pêchus. Musique insipide.

Bonne, grâce aux 30 circuits. Le mode 2 joueurs rallonge encore la sauce.

L'un des gros points faibles. Un jeu de courses de brouettes de plus.

La prise en main se fait sans problèmes et la difficulté est progressive.

Le moteur 3D est OK, que ce soit au niveau de l'affichage ou des sensations de pilotage.

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE GRAN TURISMO, MEILLEUR QUE RIDGE RACER.

AMASSEZ DES POINTS

■ *En mode championnat, on participe à 5 ou 10 courses. En cas de victoire, on peut prendre part au championnat de la catégorie supérieure comprenant des bolides autrement burnés que la Clio de vos débuts. Dans tous les cas, amasser des points lors d'une compétition vous permettra de choisir entre plusieurs voitures lors de la saison suivante, même si vous ne remportez aucune course et si vous restez dans la même catégorie. La cotte n'est pas seulement de découvrir de nouveaux circuits, mais aussi de piloter des voitures toujours plus puissantes.* ■

Le soft ne gère pas les dégâts mais quelques vols planés sont quand même éliminatoires.

PROFITEZ DU MODE REPLAY POUR ADMIRER DE LA 3D OUATEE

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les amateurs de courses automobiles un peu molles ou n'ayant pas entendu parler de Gran Turismo.

5 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Après quelques heures de jeu, on reste sur sa faim. Infogrames nous fait tourner en rond sur les circuits de la routine. Le jeu est bien réalisé mais manque de pêche et d'originalité. On aurait aimé plus de mordant. Pas mal, mais il y a mieux !

13 NOUVEAUX ULTIMA

AIX EN PROVENCE - AUXERRE - BRUAY LA BRUISSIERE - LAVAL 2 - LES SABLES D'OLONNE
NANTES - ORLEANS - RENNES - ROUEN SUD - SENS - SAINT BRIEUC - VENCE - SOISSONS

CHEZ ULTIMA, C'EST LA FÊTE À TOUS PRIX !

249 F

TOMB RAIDER III

TOMB RAIDER III est dispo à 369 F
Ultima te reprend Tomb Raider II pour 120 F
Tu pourras ainsi retrouver Lara au meilleur prix !

PlayStation...les prix baissent !
Appelez nous pour découvrir les nouvelles offres à prix plancher !

FIFA 99 249 F

FIFA 99 est dispo à 369 F.! Ultima te reprend FIFA 98 ou Coupe du monde ou ISS Pro 98 pour 120 F. Tu pourras marquer tes buts à prix d'amis !

ULTIMA REPREND OU RACHÈTE CASH TA CONSOLE ET TES JEUX AU MEILLEUR PRIX... POUR NOËL ON A TOUJOURS BESOIN D'ARGENT DE POCHE...PROFITES-EN !

Gagne ta statuette Lara Croft !

Une statuette de la star virtuelle est à gagner dans chaque magasin ULTIMA par tirage au sort et sans obligation d'achat ... à toi de jouer !

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER

*** PARIS/RÉGION PARISIENNE**

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS / REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS / SAINT-GERMAIN-DES-PRES
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

ASNIERES 01 47 91 49 47
90, avenue de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE 01 30 31 25 25
C.Cial «les 3 fontaines» au dessus de la gare RER 2 grand place - 95000

ISSY LES MOULINEAUX 01 47 36 17 03
C.Cial « Dos 3 Moulins » - 92130

OSNY-PONTOISE 01 30 38 48 18
C.Cial de l'Oseraie chemin du Poirier N5&22 Galerie marchande Auchan

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

*** PROVINCE**

ABBEVILLE 03 22 19 04 04
9, rue Jean-Jaurès - 80100

AIX EN PROVENCE NOUVEAU
18, rue Paul Bert - 13100
Tél : 04 42 96 19 19

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, avenue Beverini - 20000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue du Lorraine - 32000

AUXERRE NOUVEAU
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000
Tél : 03 86 51 57 59

BALLARUC 04 67 43 64 16
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540

BASTIA 04 95 31 68 70
2, rue de la Miséricorde - 20200

BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Sainte-Catherine - 33000

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

BETHUNES NOUVEAU
C.Cial CORA Bruay - 62700
Tél : 03 21 53 38 48

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
6, rue Henri IV - 81100

CHARTRES 02 37 21 60 50
10, rue de la Poêle percée - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100

DOUAI 03 27 71 60 70
57, place d'armes - 59500

GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 NOUVEAU
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000
Tél : 02 43 68 30 76

LE MANS 02 43 23 35 92
7, rue Victor Bonhommet - 72000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles Saint-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

MONTPELLIER 04 67 92 97 59
C.Cial Le Triangle - Rue Jules Milhau - 34000

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie Saint-Sébastien - 54000

NANTES NOUVEAU
12, rue Jean-Jaques Rousseau - 44000
02 40 12 42 42

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

ORLEANS NOUVEAU
1, rue Isaac Jogues (près des Halles Châtelet) - 45000
02 38 53 38 42

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestani - 1, rue des Berges - 66300

PROVINS 01 60 67 68 21
14-16, rue Victor Arnoul - 77160

RENNES-CESSON NOUVEAU
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510
02 23 45 07 07

RODEZ 05 65 68 41 79
6, avenue Victor Hugo - 12000

ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000

ROUEN SUD-TOURVILLE NOUVEAU
12, C.Cial Carrefour galerie marchande
2, avenue Auguste Picard 02 35 81 16 16

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE NOUVEAU
34, rue des Halles - 85100
02 51 21 61 68

SAINT-BRIEUC-LANGUEUX NOUVEAU
C.Cial Carrefour Langueux - 22360

SAINT-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SENS NOUVEAU
47, Grande rue - 89100 - Tél : 03 86 64 99 17

SOISSONS NOUVEAU
4, rue St Christophe - 02100

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000

TOULOUSE 05 61 61 54 00
C.Cial Gramont Auchan - 31200

VENCE NOUVEAU
164, avenue Emile Hugues - 06140
04 93 24 00 34

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON 04 76 65 72 55
2, avenue George Frier - 38500

Bientôt :
* DIJON * NIORT * DIEPPE

Peter's Plane

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Par Vladimir Schansky
Photos Patrick Sordoillet

Cornu, coup de tête

COUP DE COEUR

Impatients d'entendre parler à nouveau de Cornu, d'écouter de nouvelles chansons, nous avons précipité les choses, en allant rencontrer le trio Cornu avec une PlayStation sous le bras. Après quelques parties de Tekken 3, de Gran Turismo et des séances de Parappa the Rapper, qu'ils ont adoré, Julie (chant-violon), Alex (basse) et Ben (batterie) se sont gentiment livrés à nous.

"On a été scotché des heures sur la PlayStation."

Alex : On a découvert la PlayStation dans un studio, on enregistrait alors des maquettes. On a été carrément scotché sur Tekken 2, à l'époque, on y jouait des heures et des heures. Et là, dans le dernier studio où on a enregistré, on jouait à Moto Racer 2. Ben est super fort, il est insupportable.

Ben : Moi, je ne faisais que des roues arrière. Tout le temps.

Julie : On jouait aussi au petit bonhomme, le loup... Crash Bandicoot 2 ! Je me suis éclaté, avec ça.

A. : En studio, tu passes des heures à attendre, on a donc été scotché des heures sur la PlayStation.

J. : Ce qui est rigolo aussi, c'est qu'on a un régisseur qui, pendant les tournées, passe ses journées à conduire le camion, et, quand il arrive au studio, passe des heures à conduire sur la PlayStation, avec Gran Turismo.

B. : J'ai une PlayStation, en ce moment. C'est un copain qui me l'a prêtée. J'ai kiffé à mort sur Tomb Raider, mais je ne l'ai pas fini. Je suis bloqué à un endroit où j'ai dû rester six heures. J'abandonne. J'ai joué à WipEout. A Resident Evil 2 aussi, il est monstrueux ce jeu. Je l'ai pratiquement terminé.

P.M. : Et avant de découvrir la PlayStation en studio, vous aviez déjà mis la main sur des jeux vidéo ?

B. : J'ai commencé sur PC, avec Lands of Lore, un jeu de rôles/aventure, dans des labyrinthes... J'adore ces jeux-là, parce qu'on fait appel à ton intelligence. Ce n'est pas le jeu de base, le jeu de baston... Je préfère quand il y a des énigmes à résoudre.

A. : En 82, j'avais une console Atari. Il a fallu attendre 1998 et la PlayStation pour que je découvre qu'on avait fait des progrès depuis... Je jouais à Enduro sur Atari.

B. : Et Space Invaders ! C'est le meilleur...

A. : Je jouais six heures d'affilée sur la même partie avec Enduro, je le connaissais par cœur. J'avais aussi Space Invaders, effectivement, un jeu de foot, un truc avec un serpent dans un labyrinthe.

J. : Et comme on est frère et sœur, j'ai joué pas mal à tous ces jeux-là aussi, à Enduro et autres.

B. : La première console de jeux que j'ai eu, à Noël, c'était une Intellevision. Y avait pas mal de jeux de bagnoles, d'avions, de tanks et de machins. Qu'est-ce qu'on a pu jouer avec tout ça...

P.M. : Vous jouez dans les salles d'arcade ?

B. : Moi, non.

A. : Rarement. Où alors à des jeux spéciaux, des courses d'avions qui donnent des sensations...

J. : Je suis plus baby-foot.

A. : Sur Amstrad, y en avait un jeu de baby-foot et un flipper aussi. Fallait un quart d'heure pour charger le jeu...

P.M. : Vous avez eu et avez encore des ordinateurs, donc. Vous les utilisez beaucoup, pour créer la musique de Cornu ?

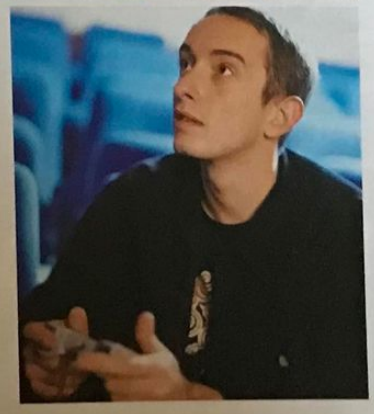
B. : Je basse sur Atari ST, avec Cubase et mon sampleur.

J. : Moi aussi, j'utilise la même chose, Atari, Cubase, un sampleur et un clavier maître.

A. : Et en studio, on a d'autres bécanes plus puissantes, avec Pro Tools et compagnie. L'informatique musicale devient carrément développée.

PETIT RAPPEL

Si vous avez manqué l'excellent premier album de Cornu, au moment de sa sortie, il est temps de vous rattraper. Le voilà qui ressort, joyeusement, avec deux titres supplémentaires. En plus. Nous, on aime, c'est un peu notre coup de coeur du moment, alors...



J. : Ce n'est pas si développé que ça, parce que j'arrive à m'en servir et je suis vraiment une burne, pourtant.

P.M. : Vous construisez et vous composez les morceaux comment ?

J. : Comme on n'habite pas dans la même ville, il y a plusieurs solutions. Souvent Ben et Alex répètent ensemble et ils me font écouter après. Parfois, Ben prépare des pistes, sur sampleur et compagnie, et amène son travail en répétition ; et moi, je fais pareil, je prépare des boucles sur 4 pistes. Après, on se réunie et on discute. Une ou deux fois, on a dû s'envoyer des cassettes.

B. : C'est un peu un puzzle, chacun dans son coin fait son atelier et ramène ses travaux. Puis on passe trois ou quatre jours ensemble, à mettre tout en commun.

A. : C'est ce qui fait les morceaux, qu'on se retrouve à trois. A partir d'une piste très calme amenée par quelqu'un, on pourra terminer avec un morceau méga-péchu, ou le contraire.

P.M. : Cette chimie particulière du groupe, ce faux côté minimaliste, ce mélange basse-batterie-violon-chant, sans guitare, c'est venu naturellement ou vous l'aviez longuement réfléchi ?

J. : C'est un peu les deux.

B. : Ce sont surtout nos instruments, on sent la musique comme ça. C'est notre manière de mettre de l'importance au niveau des textes et de ce qui peut être raconté. Et une volonté têtue de simplicité, aussi.

A. : La formation est venue naturellement, c'étaient nos instruments et nous avions envie de travailler ensemble. Par contre, après, nous avons beaucoup travaillé pour voir ce qu'elle pouvait donner. On a beaucoup bossé en studio de répétition pour que la formule soit la plus béton possible.

J. : Au début, on voulait faire un vrai groupe, pas une chanteuse ou un chanteur avec des musiciens. L'idée de départ, c'était aussi que si nous n'étions pas unanimes sur un morceau, il fallait le jeter. On évite les guerres d'ego. On bosse intelligemment. On n'est pas des stars.

B. : Et puis, aussi, Julie et moi avions pas mal soufferts, dans notre précédent groupe (les Forguette Mi Note, NDLR). T'as envie d'autre chose, et t'as pas envie de refaire les conneries que t'as pu faire avant. Même si on ne crache pas sur Forguette, c'était une super école.

J. : On ne fait pas de la musique pour se retrouver comme dans les pires ambiances de n'importe quel travail.

P.M. : Vous étiez surpris de l'accueil, très positif, reçu par le groupe ?

J. : En fait, Cornu, ce ne sont que des surprises, on n'aurait jamais osé imaginer signer sur une major, avoir un album qui sort et avoir autant de thunes pour le faire.

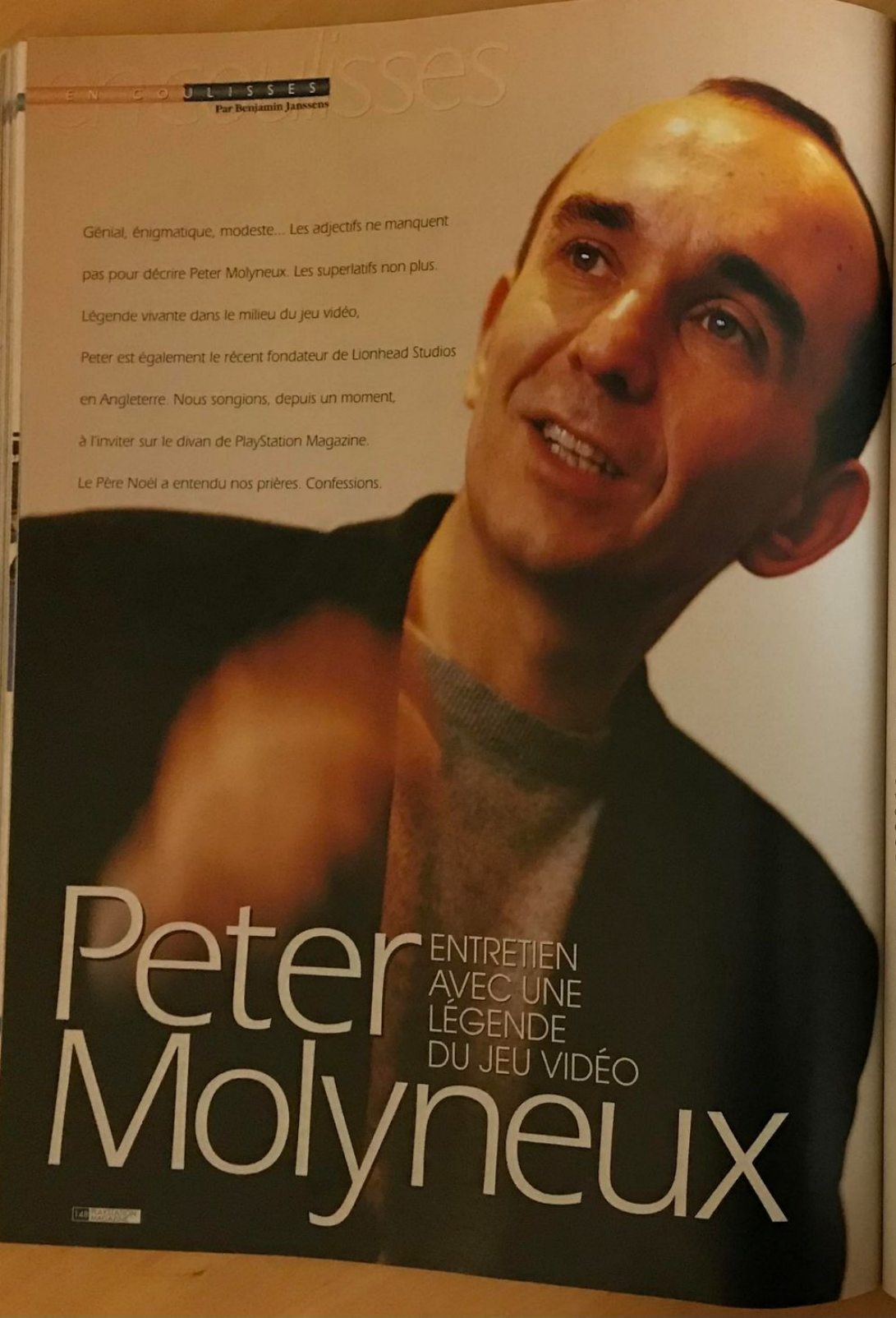
B. : L'album fini, on «paranoiait». On se demandait si la formule allait plaire, comment le public et les média allaient l'accueillir. C'était vraiment stressant.

P.M. : Et, en ce moment, que se passe-t-il dans le petit monde de Cornu ?

J. : On tourne, on tourne à fond.

B. : On est en concert, jusqu'à fin décembre à peu près. Puis, en janvier et février, on va essayer de composer pas mal, d'écrire plein de nouveaux morceaux, et on reprendra les concerts à partir de mars jusqu'aux festivals d'été.

Par Benjamin Janssens



Génial, énigmatique, modeste... Les adjectifs ne manquent pas pour décrire Peter Molyneux. Les superlatifs non plus. Légende vivante dans le milieu du jeu vidéo, Peter est également le récent fondateur de Lionhead Studios en Angleterre. Nous songions, depuis un moment, à l'inviter sur le divan de PlayStation Magazine. Le Père Noël a entendu nos prières. Confessions.

Peter Molyneux

ENTRETIEN AVEC UNE LÉGENDE DU JEU VIDÉO

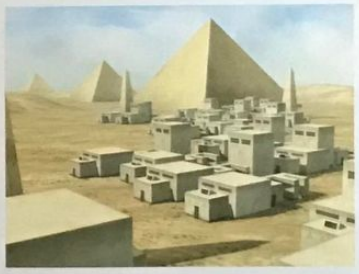
"Aujourd'hui, il ne s'agit plus de tuer sa mère pour son pays, mais pour la société qui vous paye".

PROFIL

Enigmatique. Peter Molyneux est entre deux âges. L'homme est de taille moyenne et, quand vous le rencontrez, vous vous dites qu'il n'en impose pas tant que ça. C'est alors que vous plongez votre regard dans le sien. Sans jamais ciller, il vous fixe et, là... Mister Hyde cède la place au bon docteur Jekyll. Sous les apparences d'une personne calme, il laisse supposer l'existence dissimulée d'un volcan en éruption. C'est en cela que Peter est mystérieux... Et ambigu. Son regard traduit une multitude de sentiments contradictoires. De quoi rester perplexe. Quels mondes délirants se cachent derrière ses pupilles sombres ? Ceux de Populous, Theme Park, Magic Carpet ou Dungeon Keeper ? Car Peter Molyneux est à l'origine de tous ces hits sur PC, adaptés pour la plupart sur consoles. A chaque jeu son concept novateur. Nul autre développeur ne peut se vanter aujourd'hui d'avoir réussi pareil tour de force. On comprend mieux pourquoi Peter est autant sollicité par Nintendo, Sega, Sony et bien d'autres. Recueillir son avis et écouter ses conseils sont deux choses très recherchées partout dans le monde.

Charismatique. Eh oui, on tombe aisément sous le charme de Peter Molyneux. Peut-être cela vient-il du look, invariablement composé de vêtements noirs ? «Je m'habille en noir pour deux raisons. La première est que je déteste ce qui a trait à la mode. Je ne tiens pas à suivre une quelconque tendance vestimentaire. La deuxième est que le noir est à l'origine de tout, notamment à l'origine de la création. On m'a déjà demandé pourquoi j'aime porter des vêtements sombres. Le noir est apparu avant toutes les autres couleurs, voilà pourquoi.» Enfin, il y a l'intonation de sa voix. Assis, les jambes croisées, Peter ouvre la bouche et les paroles remuent directement vos neurones. On l'a souvent qualifié de grand manitou ou de chaman des jeux vidéo. A deux mètres de la chaise sur laquelle il se trouve, vous ne pouvez que constater le bien-fondé de ces affirmations. Du coup, les paroles les plus banales vous transcendent. «Ma grand-mère a longtemps insisté sur le fait que notre famille avait migré en Angleterre au moment de la Révolution Française. Il n'en est rien. Les Molyneux sont originaires de Lyon et sont venus vivre Outre-Manche pour des raisons essentiellement financières.» Sous le charme, vraiment.

Parieur. «J'aime le challenge et le risque.» Il suffit de parcourir son cursus pour s'en convaincre. Depuis ses débuts derrière un clavier d'ordinateur, Peter Molyneux n'a jamais opté pour la solution de facilité. Chaque titre issu de son imagination fertile constitue un coup de poker. A commencer par Populous, «probablement le seul jeu parmi ceux que j'ai créés auquel je ne reproche rien.» Populous est sorti en 1989. Bullfrog, son premier studio de développement, existe alors depuis deux ans. Dans la peau d'un dieu, le joueur bâtit un monde dans des temps records, afin d'éviter de se faire bouffer par un dieu concurrent. La recette plaira à quatre millions de personnes, faisant de Populous l'un des dix softs les plus vendus dans le monde. Sans vendre autant, Powermonger, la suite de Populous, Magic Carpet, Syndicate et Theme Park fédéreront, chaque fois, plus de quatre cents mille joueurs. Pourtant, Magic Carpet, simulation de génie sur tapis volant, et Syndicate, simulation de mafioso catapulté dans un proche futur, abordent des thèmes inédits dans le monde des jeux vidéo...



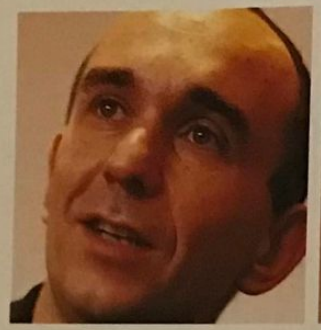
LA VIE EN BLACK & WHITE

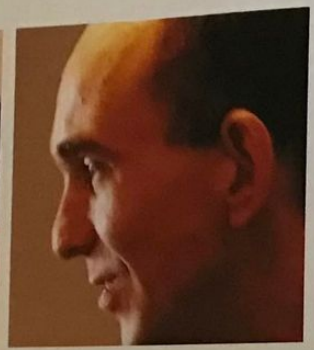
Annoncé sur PlayStation pour l'an 2000 (c'est plus que probable), Black & White place le joueur face à ses pulsions. En incarnant, au choix, l'une des quinze créatures gigantesques à disposition, il est libre de l'élever comme bon lui semble. Selon différents critères, il la façonne à son image. Sera-t-elle violente, gloutonne, monstrueuse, maigre, grande, petite, rapide, gentille, etc. ? Lui seul décide. Mais de ses choix dépendent l'avenir de la planète et celui de villageois. A douze mois d'une éventuelle version finale sur PC, Black & White s'annonce très prometteur.

SACRÉ LUI

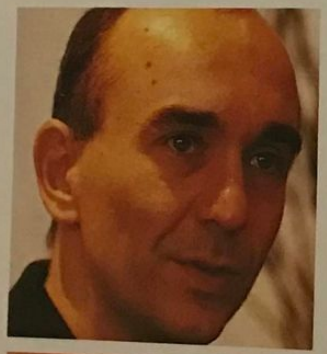
Rieur. Contrairement aux apparences, Peter Molyneux aime rigoler. Il s'éclate à des jeux de plateau, une fois toutes les trois semaines, en compagnie de Steve Jackson (son principal associé dans Lionhead Studios) et Ian Livingstone, président d'Eidos PLC (Tomb Raider). Ne pas oublier que Steve Jackson et Ian Livingstone sont à l'origine des Livres dont vous êtes le Héros. «Lors de ces rencontres, nous n'échangeons pas forcément des idées, nous nous contentons de jouer. Cependant, j'ai parfois le sentiment que Ian aimerait aller plus loin, qu'une fois lancé dans une partie, il pense : «Tiens, ce truc auquel nous jouons ferait un bon jeu !». Les rendez-vous fixés le soir à ce club pour initiés ne sont, heureusement, pas les seules occasions de rire, pour Peter. Le fait d'avoir quitté Bullfrog l'an passé pour monter sa propre structure semble beaucoup l'amuser. «Après avoir vendu Bullfrog à Electronic Arts en 1995, je me suis progressivement éloigné de la base, la création de softs. C'est ce qui est actuellement - et plus que jamais - ma principale motivation dans la vie. Je suis finalement parti au risque de tout recommencer à zéro. (...) Grâce à Lionhead Studios, je peux de nouveau laisser libre cours à mes envies. C'est pourquoi il n'y a aucune échéance pour le jeu que nous préparons en ce moment. Le concept est là, à l'équipe de le transformer en un jeu passionnant.» Ce jeu se nomme Black & White et les premières images sont hallucinantes... Black & White est d'autant plus attendu qu'une version PlayStation est prévue. Nous l'avons appris de la bouche même de l'intéressé. Les derniers adjectifs qui conviendraient le mieux à Peter Molyneux ne seraient-ils pas, par conséquent, «imprévisible et surprenant» ? Sans aucun doute.

PETER MOLYNEUX





L'INTERVIEW



PM : Comment percevez-vous le fait d'être considéré comme une star ?

Peter Molyneux, étonné : Mais je ne suis pas une star ! La seule fois où quelqu'un m'a reconnu - ce qui fut très étrange pour moi - remonte à un voyage en Thaïlande. Je traversais la douane avec une valise remplie de cigarettes lorsqu'un agent m'interpella. A la vue de mon passeport, il me dit : «Vous êtes Peter Molyneux ? Vous savez, j'adore vos jeux. Pouvez-vous me signer un autographe ?» Moi qui pensais que j'allais être épinglé parce que je transportais trop de cigarettes...

Quel genre de Dungeon Keeper (maître de donjon) êtes-vous ?

Le plus vicieux qui soit. J'ai créé un jeu dans lequel il faut agir le plus méchamment possible. C'est ce à quoi j'aspire quand je suis devant mon clavier.

Pensez-vous être le Dungeon Keeper, sorte de garde-fou, de l'industrie du jeu vidéo ?

Au contraire, ma personnalité va à contre-courant. Je suis tout sauf conformiste.

Vous semblez fasciné par les méchants, les «bad guys» ?

Je les aime beaucoup. Les vilains meurent toujours dans un film hollywoodien. Ils perdent inévitablement dans un livre ou une bande-dessinée alors que ce sont des êtres intelligents sur lesquels, j'en suis sûr, pas mal de gens aimeraient parier...

Ils seraient plus intelligents que les bons ?

Pas nécessairement. Les mauvais sont aussi dotés d'une forte personnalité et c'est ce qui m'attire chez eux... Puis, regardez la réalité en face ! Lorsqu'une société recrute actuellement, l'une des qualités qu'elle recherche chez l'employé est son degré d'agressivité dans le travail. Aujourd'hui, il ne s'agit plus de tuer sa mère pour son pays, mais pour la société qui vous paie. Vous êtes donc un peu contraint de mettre en avant votre mauvais côté, non ?

Que ressentez-vous lorsqu'on met en avant le fait que vous soyez à l'origine de nombreux jeux cultes ?

Je n'apprécie guère. Le passé ne m'intéresse pas parce que je regrette énormément de choses. Lorsque je tombe sur un jeu que j'ai créé, je lui trouve des quantités de défauts. Je n'avais pas toujours le temps de peaufiner, mais il n'empêche. Un jeu comme Dungeon Keeper comporte certains défauts inacceptables qui paraissent évidents au premier observateur venu.

Depuis le génial Syndicate, vous n'avez pas exploré l'univers des matrices au travers d'un jeu. Pourquoi ?

J'adore la SF et j'ai lu William Gibson (Neuromancien & co., NDLR). Me lancer dans la conception d'un jeu futuriste me tente vraiment. Le problème cependant, avec ce type de soft, est que vous vous fermez à une catégorie de joueurs. Certains joueurs sont hermétiques ou peu réceptifs au genre, au futur.

Pensez-vous, qu'à terme, comme dans Syndicate, nous visiterons les réseaux et le cœur des ordinateurs de façon virtuelle ?

Il faudra se montrer patient. Quand Internet est apparu, on a crié à la révolution dans les mœurs. Il n'en fut rien. Aujourd'hui encore, nous en sommes aux balbutiements. Dans vingt ans, cela aura évolué favorablement. Nos enfants ne nous croiront même pas lorsque nous leur dirons, qu'à l'époque, nous vivions sans Internet. Il est évident qu'Internet va jouer un rôle capital dans l'avenir et l'évolution de notre société, pas seulement dans celle des jeux vidéo.

Comme une multitude de développeurs, pensez-vous que le futur du jeu vidéo se trouve dans les jeux en réseau ?

Très certainement. Un jour, il n'y aura plus seulement les Doom-like et les jeux de stratégie qui se joueront en réseau. Nous pourrons participer à des aventures dans lesquelles vous, en tant que représentation virtuelle, aurez une vie propre. Si vous vous faites couper un bras, la semaine suivante, en vous reconnectant, vous aurez toujours un membre en moins et l'on vous reconnaîtra pour cela.

Nous avons appris que vous étiez un fan de Quake. Pourquoi ne pas réaliser un Quake-like avec vos idées et votre savoir-faire ?

Ce jeu est génial. Quake est intuitif. Le joueur capte instantanément ce qu'il faut faire. Apparaît à l'écran ce avec quoi vous jouez, c'est tout. Et vous blastez tout ce qui bouge...

Vous aimez la violence ?

Nous avons tous une part de violence en nous. Les jeunes plus que nous, sans doute. C'est humain... Sans compter que vous ne pouvez pas stopper un monstre dans son élan, en lui offrant des fleurs ou en lui parlant. Jouer consiste à être violent, quelque part.

Où se situe la violence dans Black & White ?

Elle est omniprésente et dépend exclusivement du joueur. Ce jeu pourrait s'apparenter à un test d'empathie. Black & White offre un reflet de votre «vraie» personnalité. Je suis curieux de voir comment les gens vont faire grandir leur créature, surtout lors des parties en réseau.

Comment envisagez-vous d'adapter Black & White sur PlayStation ?

L'Intelligence Artificielle allouée au monde environnant les créatures sera très vraisemblablement réduite à sa portion congrue. Cela fait partie des astuces à utiliser afin qu'un jeu, comme celui-ci, qui demande beaucoup de Ram (mémoire vive) puisse fonctionner sur PlayStation. Rien n'est impossible.

Des rumeurs courent au sujet de la PlayStation 2. Qu'en pensez-vous ?

J'espère ceci : que cette console sera équipée de «patches» permettant de réduire le nombre de polygones au profit de textures souples et uniformes. Cela existe déjà sur PC. Je souhaite également que la PlayStation 2 soit équipée d'un lecteur de DVD-Rom... Et aussi de beaucoup de Ram.

Ça risque de donner un produit cher, non ?

Probablement. Mais attendons de voir ce que la Dreamcast va faire. Sega est courageux de lancer une machine comme la Dreamcast... Pour ma part, je voue une confiance totale à Sony. Sans Sony, le marché du jeu n'aurait jamais autant évolué ces trois dernières années.

Avez-vous une philosophie de vie ?

Lorsque je me lève le matin, je me dis que chaque instant vaut la peine d'être vécu.

RIEN QUE DES JEUX CULTES

Voici la liste des titres sur PC et consoles à l'origine desquels se trouve Peter Molyneux. Il est presque certain que vous avez joué à l'un d'eux, au cours de votre vie :

1989 - Populous
1990 - Powermonger
1991 - Populous 2
1993 - Syndicate
1994 - Theme Park
1994 - Magic Carpet
1997 - Dungeon Keeper

UNE RECETTE QUI TOMBE PILE-POIL

Selon Peter Molyneux, les bases d'un bon jeu sont les suivantes.

1/ En aucun cas le joueur/héros ne doit décéder des suites d'un accident invraisemblable. La possibilité doit lui être donnée de pouvoir revivre instantanément.

2/ Le suspense doit être progressif. Plus un jeu s'inspirera d'un film de Hitchcock, mieux ce sera.

3/ Ne jamais surestimer la capacité des joueurs. Toujours penser à un jeu accessible et, surtout, intuitif.

JOY TECH

NE PAS DERANGER

« POUR TOUS LES REVENDEURS, RENSEIGNEMENTS PAR FAX AU 01 53 35 05 86 »

Vous pensez multimédia, bienvenue au Club !

Club Européen du MULTIMEDIA

La solution pour acheter tes Jeux moins chers

PlayStation™

3800 titres disponibles sur PlayStation

Bloody Roar — Not. Franç. Pour PSX

Duke Nukem Time To Kill — Vers. Franç. Pour PSX

Medievil — Vers. Franç. Pour PSX

Resident evil II — Vers. Franç. Pour PSX

Tomb Raider III — Vers. Franç. Pour PSX

Duke Nukem 3D — Vers. Franç. Pour PSX

Catalogue...

Grand Turismo — Vers. Franç. Pour PSX

Tekken III — Not. Franç. Pour PSX

MDK — Not. Franç. Pour PSX

DISPONIBLES :
Tous les jeux pour Playstation.

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 148 pages couleur** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points Fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plus de 3800 titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **5 JEUX POUR CONSOLES** au choix **99 F TTC** Chacun + frais d'envoi

+ **1er Cadeau** 1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles

+ **3e Cadeau** 1 Range CD-AUDIO si tu réponds sous 8 jours

Offre valable jusqu'au 30/09/99

Premier Manager — Vers. Franç. Pour PSX
Hercule — Vers. Franç. Pour PSX
Pro Pinball Big Race USA — Vers. Franç. Pour PSX
Pro Pinball Timeshock — Vers. Franç. Pour PSX

Pour en savoir plus...

PAR MINITEL 3615 CECD

PAR TÉLÉPHONE 0 836 670 505

PAR INTERNET http://www.cdclub.com

Le Club sur Internet

BON D'ESSAI

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Envoyez-moi le(les) Jeux dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon cadeau gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 titres au moins par an (Jeux pour Consoles, CD-ROM ou CD-I), pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Voici le(s) JEUX que je choisis :

1er N° 2e N° 3e N° 4e N° 5e N°

Attention : Certains titres comptent double

Vos Cadeaux : 1 K7 Vidéo + 1 Range CD-Audio* (*si vous répondez sous 8 jours)

- ☐ **Je choisis 1 JEU** (hors compte double), **je joins mon règlement de 138,90 F** (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 2 JEUX** (ou 1 JEU compte double), **je joins mon règlement de 237,90 F** (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 3 JEUX** (ou 1 JEU + 1 JEU compte double), **je joins mon règlement de 336,90 F** (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 4 JEUX** (ou 2 JEUX compte double), **je joins mon règlement de 435,90 F** (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 5 JEUX** (ou 1 JEU + 2 JEUX compte double), **je joins mon règlement de 534,90 F** (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)

PM1298 DPA54

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia

☐ CB N° _____ Expire le _____

☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.

☐ Je désire être livré en express, (appoint 20 F)

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA, NI DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Date _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, cette fiche parentale est exigée

* Visuels non contractuels

Versions Longues

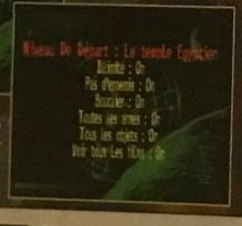
C'est Noël et comme dirait Charlie Olegue : «Ouais ! C'est formidable !» Ce mois-ci vous serez aux anges, en découvrant les nouvelles astuces concernant l'injouable Cinquième Elément, le très gothique MediEvil... et bien d'autres codes inédits pour pouvoir terminer vos jeux, sans effort, dans vos pantoufles. Une excellente initiative donc, pour débuter la nouvelle année...

Le Cinquième Elément

Cheat

Sur l'écran des menus généraux, faites L1, L2, R2, R1, Select pour obtenir la sélection des stages, les vies illimitées, toutes les armes et les items.

Faites les manipulations sur cet écran !



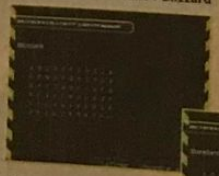
Commencez une nouvelle partie pour accéder à l'écran de triche.

Tous les vaisseaux

Dans le menu des passwords, entrez le code suivant : Thunderchild

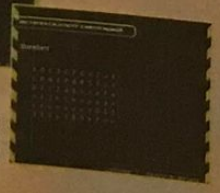
Multiple cheats

Dans le menu des passwords, entrez le code suivant : Blizzard



Toutes les missions et les démos

Dans le menu des passwords, entrez le code suivant : Demon



Annuler les cheats

Dans le menu des passwords, entrez le code suivant : Stormlord

Colony Wars : Vengeance

Invincibilité

Dans le menu des passwords, entrez le code suivant : Vampire

Toutes les armes

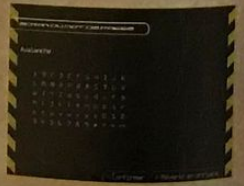
Dans le menu des passwords, entrez le code suivant : Tornado

Arme primaire infinie

Dans le menu des passwords, entrez le code suivant : Dark*Angel

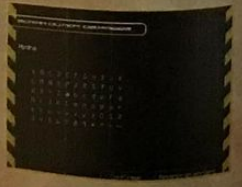
Arme secondaire infinie

Dans le menu des passwords, entrez le code suivant : Chimera



Afterburner infini

Dans le menu des passwords, entrez le code suivant : Avalanche



Argent illimité

Dans le menu des passwords, entrez le code suivant : Hydra

Séquence News
Une passion d'avance

Pour toi ! Toutes les Nouveautés au Meilleur Prix disponibles au "Jour J"*

C'est dans ton magasin Séquence News...

Vas-y fonce !!!

Pour TOI, nous avons réuni
Des accessoires
Des Top News
Des offres 32 bits
Tous les jeux officiels
Des coups de coeur ...

Pour te renseigner,
Vas Vite chez ton Séquence News !

Sinon, tu peux commander en VPC par correspondance au magasin de ton choix.

Encore pour TOI, Un Nouveau Séquence News à ST-BRIEUC
"Les Jeux Consoles" sont au 54, Rue du 71ème R.I.
Tél : 02.96.61.06.48

Vous voulez faire partie d'une ENSEIGNE, Bénéficier d'un concept à forte notoriété et d'une force d'achat ?
Devenez **REVENDEUR Séquence News**
Contactez-nous au 02.40.69.58.58

Séquence News

Pour nous, le n°1 C'est TOI

Ce n'est pas pour rien qu'ils s'appellent **"News"**

Viens voir !!! Le Pack PLAYSTATION chez ton Séquence News !

Paiement en 3 FOIS Dans certains magasins

Plein d'accessoires Pour TOI	Ne manque pas Les TOP NEWS	Des petits prix < 200 Fttc / NEUF
● Manette Dual Shock	Tomb Raider III	● Toca Touring Car
● Volant + pédales - agréé compatible Gran Turismo	Cool Boarders III	● Doom
● Volant haut de gamme	Toca Touring Car II	● Tomb Raider
● Action Replay II	Odd World II	● Resident Evil
● Souris	Spyro le Dragon	● Formula One 97
● Manette infrarouge	Medievil	● V Rally
● Cartes mémoire	Gran Turismo (prix sympa)	● NHL 98
● Câble péritel RGB	5ème Elément	● Croc
● Pistolets	Fifa 99	● Time Crisis
● Rallonges manettes	O D T	● Hercules
● Le Glove (gant-Manette)	Breath of Fire III	● Un grand choix de jeux Platinum
● Multitap	● Découvre les autres "Coups de Coeur" dans ton magasin Séquence News. Ils portent le nom de "Top News". Tu les remarqueras par ce symbole	● et d'autres titres que nous avons pour Toi en magasin !
● En accessoires, s'il te manque quoi que ce soit, vient nous voir. Nous avons certainement ton bonheur.		

ACHAT au meilleur Prix **OCCASION** **VENTE**
15% de réduction sur un jeu d'occasion sur présentation de cette publicité
Les Best de l'occasion choisis et testés pour TOI !

Tu veux des bons jeux ! ... Tu cherches une News ? ... cours chez ton Séquence News

13 - ARLES 10 Rue du Dr FANTON 13200 ARLES Tél : 04.90.49.86.40	22 - GUINGAMP 36, Rue Notre Dame 22000 GUINGAMP Tél : 02.96.40.03.02	29 - QUIMPER 2, Rue du Préfet Callignon 29000 QUIMPER Tél : 02.98.55.38.39	35 - St-MALO 12, Place Bouvet 35400 St MALO Tél : 02.99.82.03.72	44 - NANTES 8, Rue Voltaire 44000 NANTES Tél : 02.40.69.58.58	49 - CHOLET Galerie Clemenceau 11, Rue Clémenceau 49300 CHOLET Tél : 02.41.58.18.90	56 - LORIENT 25, Cours de la Bove 56100 LORIENT Tél : 02.97.21.34.35	84 - ORANGE 17, Rue Victor Hugo 84100 ORANGE Tél : 04.90.11.07.46
22 - St-BRIEUC 53, Rue St Guillaume 22000 St BRIEUC Tél : 02.96.68.94.86	22 - LANNION 4, Rue Duguesclin 22300 LANNION Tél : 02.96.46.46.59	29 - MORLAIX 8, Place des Otages 29300 MORLAIX Tél : 02.98.62.06.06	37 - TOURS 105, Rue des Halles 37000 TOURS Tél : 02.47.61.71.96	49 - ANGERS 52, Rue Baudrière 49100 ANGERS Tél : 02.41.88.30.08	56 - VANNES 14 bis, Rue Emile Burgault 56000 VANNES Tél : 02.97.68.20.68	72 - SABLÉ/SARTHE 38, Rue de l'ILE 72300 SABLE/SARTHE Tél : 02.43.95.79.15	85 - LA ROCHE / YON Centre Cial Empire 4, Place Napoléon 85000 LA ROCHE / YON Tél : 02.51.36.15.25

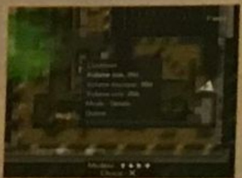
PlayStation et PlayStation sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

Versions Longues

Future Cop : L.A.P.D.

Munitions

Pendant le jeu, faites la Pause, puis placez votre curseur sur Volume son. Ensuite, effectuez les manipulations suivantes : Select Select puis sélectionnez l'option Quittez, puis Oui. En cas de réussite, l'écran saute rapidement.



Faites la Pause, puis les bidouilles.

Mitraillette plus puissante

Pendant le jeu, faites la Pause, puis placez votre curseur sur Volume son. Ensuite, effectuez les manipulations suivantes :
Select puis sélectionnez l'option Quittez, puis Oui. En cas de réussite, l'écran saute rapidement.

Bouclier

Vous serez désormais invincible !

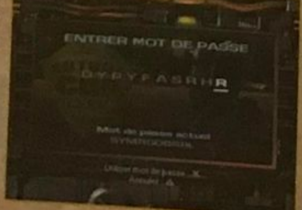
Pendant le jeu, faites la Pause, puis placez votre curseur sur Volume son. Ensuite, effectuez les manipulations suivantes : Select puis sélectionnez l'option Quittez puis Oui.

200 points bonus

Pendant le jeu, faites la Pause, puis placez votre curseur sur Volume son. Ensuite, effectuez les manipulations suivantes : Select puis sélectionnez l'option Quittez, puis Oui.

Toutes les armes bonus et les missions

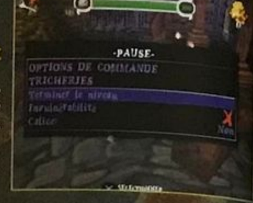
Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : DYPYFASRHR



MediEvil

Cheat

Pendant le jeu, maintenez la touche L2, puis faites



Cheats supplémentaires

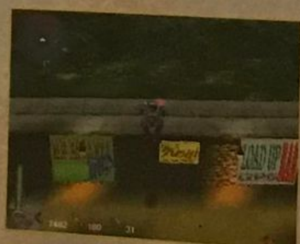
Pendant le jeu, maintenez la touche L2 puis faites

Armes lourdes plus puissantes

Pendant le jeu, faites la Pause, puis placez votre curseur sur Volume son. Ensuite, effectuez les manipulations suivantes : puis sélectionnez l'option Quittez, puis Oui.

Arme spéciale plus puissante

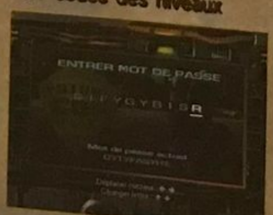
Pendant le jeu, faites la Pause, puis placez votre curseur sur Volume son. Ensuite, effectuez les manipulations suivantes : Select puis sélectionnez l'option Quittez, puis Oui.



Sauter plus haut

Pendant le jeu, faites la Pause, puis placez votre curseur sur Volume son. Ensuite, effectuez les manipulations suivantes : (4) Select Select puis sélectionnez l'option Quittez, puis Oui.

Les codes des niveaux



Niveau 1 : TAFRGYBLRR
Niveau 2 : CRGRGYBLRY
Niveau 3 : FUMRGYBLRL
Niveau 4 : SICUGYBLLI
Niveau 5 : TAFUGYBLLR
Niveau 6 : CRGUGYBLLY
Niveau 7 : FUMUGYBLLR
Niveau 8 : SIFYGYBISR

MAXXI-GAMES

Ouvert 7 jours sur 7 pendant tout le mois de décembre !

PlayStation

TOCA TOURING CAR 2	329 F
TENCHU	329 F
FORMULA ONE 98	329 F
COLONY WARS VENG.	329 F
DUKE NUK. TIME TO KILL	329 F
TEST DRIVE 5	329 F
BUST A GROOVE	329 F
ODDWORLD EXODUS	329 F
PSYBADEK	299 F
INVASION	299 F
RUSHDOWN	329 F
EARTH WORM JIM 3D	329 F
TEKKEN 3	349 F
GRAN TOURISMO	249 F
COLIN MC RAE RALLY	329 F
ISS PRO 98	349 F
METAL GEAR SOLID (US)	449 F
PARASITE EVE (US)	399 F
XENOGEAR (US)	399 F
TALES OF DESTINY (US)	399 F
SPYRO LE DRAGON	329 F
NINJA	329 F
TOMB RAIDER 3	349 F
COOL BOARDER 3	329 F
FIFA SOCCER 99	349 F
MEDIEVIL	329 F
RED ALERT MISS. TESLA	329 F
MORTAL KOMBAT 4	299 F
NBA LIVE 99	329 F
NHL HOCKEY 99	329 F
O.D.T	329 F
X-MEN VS ST. FIGHTER	299 F
ALUNDRA	329 F
BREATH OF FIRE 3	349 F
WILD ARMS	349 F
LE 5ème ELEMENT	329 F
COUPE DU MONDE 98	249 F
RIVAL SCHOOL	349 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
WARGAMES	299 F
POINT BLANK + GUN	499 F
POINT BLANK	299 F
TOMB RAIDER	149 F
COMMAND & CONQUER	149 F
STREET FIGHTER COLLEC.	299 F

Jeux OKAZ

HEART OF DARKNESS	269 F
KLONOA	269 F
RESIDENT EVIL 2	269 F
BLOODY ROAR	219 F
BUSHIDO BLADE	219 F
CASTLEVANIA	219 F
CRASH BANDICOOT 2	219 F
COOL BOARDERS 2	219 F
DEATH DUNGEON	219 F
DIABLO	219 F
FIGHTING FORCE	219 F
FINAL FANTASY 7	219 F
FORSAKEN	219 F
RALLY CHAMPIONSHIP	219 F
HEROS ADVENTURE	219 F
HERCULE	219 F
MEN IN BLACK	219 F
NBA LIVE 98	219 F
NBA PRO 98	219 F
NUCLEAR STRIKE	219 F
PITFALL 3D	219 F
POWER SOCCER 98	219 F
SNOW RACER 98	219 F
STREET FIGHTER 3D	219 F
VIPER	219 F
DUKE NUKEM 3D	169 F
FORMULA ONE 97	169 F
FORMULA KARTS	169 F
EXPLOSIVE RACING	169 F
G-POLICE	169 F
MOTO RACER	169 F
NAGANO	169 F
NIGHTMARE CREATURE	169 F
POWERBOAT RACING	169 F
RAGE RACER	169 F
TOMB RAIDER 2	169 F
VANDAL HEART	119 F

PlayStation Platinum

PLATINIUM

V-RALLY	149 F
TOCA TOURING CAR	149 F
TEKKEN 2	149 F
CRASH BANDICOOT	149 F
RAYMAN	149 F
ODDWORLD	149 F
FORMULA ONE	149 F
PANDEMONIUM	149 F

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY	229 F
MEMORY CARD SONY	99 F
CABLE RGB	59 F
CABLE RGB + RCA	79 F
DUAL SHOCK	199 F
MEMORY CARD EXTREM	79 F
GUN VIBRAN SCORPION	249 F
MULTI TAP COULEUR	199 F
MULTI TAP SONY	249 F
RALLONGE PSX	69 F
PAD VIBRANT COULEUR	149 F
BLOC LENTILLE	249 F

1 jeu neuf acheté + 1 Memory Card

"Pack Noël"

Console Dual Shock
+ 1 Memory Card
+ Modif et Câble RGB

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ?

Alors rejoignez-nous !

Nous vous garantissons :
- nos prix d'achat grossistes
- nos livraisons chronopost
- notre service de livraison par voiture
- un renouvellement permanent de votre stock d'OKAZ
- un important budget publicitaire

Pour tout renseignement, contacter M. FRONTELA au : 01 48 05 88 68

*Tous nos prix et offres sont révisables sans préavis et sont donnés à titre indicatif.
** Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Magasins Maxxi-Games

18, Rue de Jouy
75004 Paris
01 42 76 91 92

6, Rue d'Arras
75006 Paris
Métro Cardinal Lemoine
01 44 07 03 77

175, Rue de Crimée — Nouveau
75019 Paris
Métro Crimée
01 40 34 86 86

Cours Marie
50100 Cherbourg
02 33 44 70 11

80 bis, Av. du Gal de Gaulle
77000 Melun
01 64 52 85 85

113, Avenue Galliéni
93170 Bagnolet
01 48 97 11 97

16, Rue Paul Bert
94130 Nogent-sur-Marne
01 43 94 23 74

19, Av. de Fontainebleau
94270 Kremlin-Bicêtre
01 49 58 89 89

3, rue de l'Eglise
94300 Vincennes
01 48 08 11 08

71/73, rue de Paris — Nouveau
94220 Charenton Le Pont
(Galerie marchande)
Métro Charenton Ecoles
01 56 29 29 00

6, rue de la Coquille — Nouveau
34500 Béziers
04 67 62 70 55

125, Bd Champigny — Nouveau
94100 Saint-Maur
(voir minitel)

3 bis, rue simon bolivar — Nouveau
97200 Fort de France
0596 65 62 21

Boutique VPC :
Maxxi-Games
34, Rue de Malte
75011 Paris
Métro Oberkampf
01 48 05 88 05

Ouverture d'un nouveau magasin à St Denis !

Demandez votre Carte Avantages !

Elle vous offre **5%** de réduction immédiate sur les jeux neufs au meilleur prix du marché et **10%** sur les jeux d'occasion.

Faites le calcul !

Bon de commande

A renvoyer à : **Boutique VPC** - Maxxi-Games, 34 rue de Malte, 75011 Paris - Tél : 01 48 05 88 05

Produits	Console	Qté	Prix

Mode de paiement (cochez les cases correspondantes)
☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Mandat-lettre
☐ Carte bancaire*
N° carte
Expire fin
Signature

Frais de port: 39F
Total

Nom/Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Tél :

*Pour toute commande par carte bancaire, téléphonez-nous au 01 48 05 88 05

Versions Longues

NHL '99

Equipe alternée

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : 3RD

Démo de la Stanley Cup

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : VICTORY

Grosses têtes

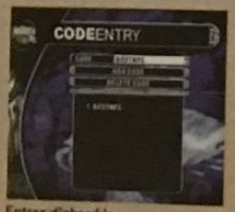
Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : BRAINY

Grands joueurs

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : BIGBIG

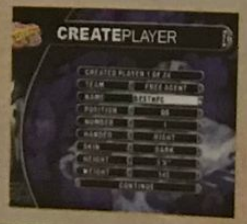
NFL Madden '99

Equipes secrètes et stades cachés



Entrez l'un des codes suivants, dans le menu code entry, puis cliquez sur add codes pour le confirmer. Ensuite, allez dans create player et entrez le même code dans le menu des noms, puis pressez sur Start pour le confirmer.

Entrez d'abord le code dans ce menu.



Ensuite, entrez de nouveau le code dans cet écran.

Codes des équipes secrètes

NFC Pro Bowl : entrez BESTNFC
AFC Pro Bowl : entrez AFCBEST
All-Madden : entrez BOOM
All-Time Stat Leaders : entrez IMTHEMAN
60s Greats : entrez PEACELOVE
70s Greats : entrez BELLBOTTOMS
80s Greats : entrez SPRBWLSHUFL
90s Greats : entrez HEREANDNOW
All-Time Greats : entrez TURKEYLEG
75th Anniversary Team : entrez THROWBACK
NFL Equipment Team : entrez GEARGUYS
1999 Cleveland Browns : entrez WELCOMEBACK
EA Sports : entrez INTHEGAME
Tiburon : entrez HAMMERHEAD

Rogue Trip

Coups spéciaux cachés

Bouclier : maintenez puis faites
Stun : maintenez puis faites
Cash suck : maintenez puis faites
Rear fire : maintenez puis faites
Mine : maintenez puis faites
Jump : maintenez puis faites L1 + R1.

Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 400 titres sur PlayStation, et tous les bons jeux sur Nintendo 64.*

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS
2, rue Pierre-Lescot
75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

ANTONY
27, avenue de la Division-Leclerc
92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

PONTAULT-COMBAULT
Centre Commercial Carrefour
77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

EVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - 91022 Evry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

MONTESSON
Centre Commercial Hyper-Montesson
78360 Montesson - Tél. 01 30 86 15 72

CLAYE-SOUILLY
Centre Commercial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

NICE-LA TRINITÉ
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

TAVERNY NOUVEAU
Centre Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny

THIONVILLE NOUVEAU
Centre Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

ROSNY 2 NOUVEAU
Centre Ccial Rosny - 92110 Rosny

PARLY 2 NOUVEAU
Centre Ccial Parly 2 - Niveau bas
78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65

BEAU-SEVRAN NOUVEAU
Centre Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran

MARSEILLE NOUVEAU
19, rue Saint-Ferréol
13001 Marseille - Tél. 04 96 11 14 28

ECHIROLLES NOUVEAU
Centre Commercial Carrefour
38431 Echirolles

LYON
C. C. La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! Chez Recycleware on reprend os anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.

Comparez les prix des jeux Recycleware !

Exemples de Prix des Jeux Recyclés** PlayStation

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Adidas Power Soc.	79 F	Rayman	99 F	Need for Speed 2	129 F	Nightmare Creat.	169 F	Sim City 2000	199 F
Tekken	79 F	Road Rash	99 F	Oddworld	129 F	Nuclear Strike	169 F	Theme Hospital	199 F
Adidas P. Soc. 97	99 F	Pandemonium	99 F	Boucliers de Quet.	149 F	Wipe Out 2097	169 F	Total NBA 98	199 F
Alien Trilogy	99 F	Porsche Chall.	99 F	Cité des Enf. Perdus	149 F	Worms	169 F	V-Ball	199 F
Com. & Conquer	99 F	Rapid Racer	99 F	Cool Boarders	149 F	WLS'98	169 F	Ace Combat 2	219 F
Crash Bandicoot	99 F	Resident Evil	99 F	Fighting Force	149 F	Adidas Power 98	199 F	Resident Evil 2	219 F
Dest. Derby 2	99 F	Soviet Strike	99 F	Rugby Jonah Lomu	149 F	Alerte Rouge	199 F	Bomberman	249 F
Die Hard Trilogy	99 F	Syndicate Wars	99 F	Soul Blade	149 F	Buster Move 3D	199 F	Heart of Dark.	249 F
Doom	99 F	Tekken 2	99 F	Tomb Raider 2	149 F	Coupe du M. 98	199 F	Jeremy McGrath	249 F
Fade to Black	99 F	Tomb Raider	99 F	Warkraft 2	149 F	Dead or Alive	199 F	Klonoa	249 F
ISS Pro	99 F	V-Rally	99 F	Crash Band. 2	169 F	FIFA En route...	199 F	Lucky Luke	249 F
Legacy of Kain	99 F	Croc	129 F	Deathtrap Dung.	169 F	Men in Black	199 F	Marvel Super Her.	249 F
MicroMachine V3	99 F	Duke Nukem	129 F	Diablo	169 F	Need for Speed 3	199 F	Vigilante 8	249 F
NBA Live 98	99 F	Formula One 97	129 F	Final Fantazy 7	169 F	Rallye Champ.	199 F	War Games	249 F

Plus de 40 000 jeux neufs et recyclés en stock !

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Versions Longues

NFL Madden '99 (suite)

Codes des stades cachés

EA Sports : entrez
EA STADIUM
Tiburon : entrez OURHOUSE
Cleveland : entrez
DOGPOUND99
RFK : entrez THEHOGS
Original Miami : entrez
NOTAFISH
Original Tampa : entrez
SOMBRERO
Original Oakland : entrez
STICKEM
Astrodome : entrez
FOR_RENT

S.C.A.R.S.

Voiture guépard

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : RUNNER

Entrez les codes dans cet écran !

Voiture panther

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : MYSTER

Voiture scorpion

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : DESERT

Voiture cobra

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : RATTLE

Spice World

Sur ce menu, faites les manipulations.

Spice Girls géantes

Sur l'écran des menus généraux (celui où une Spice Girl marche sur une planète), maintenez le bouton Start, puis faites les manipulations suivantes : ○○○○

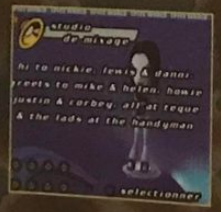
Messages secrets

Sur l'écran des menus généraux (celui où une Spice Girl marche sur une planète), maintenez le bouton Start, puis faites les manipulations suivantes : ○○○○.

Ensuite, maintenez enfoncés les boutons Start + Select puis faites ○○○○ pour le premier message. Pour le second message, maintenez les touches Start + Select puis faites ○○○○. Pour le troisième message, maintenez les boutons Start + Select puis faites □□□□.

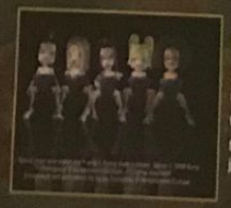
Nouveaux pas de danse

Sur l'écran des menus généraux (celui où une Spice Girl marche sur une planète), maintenez le bouton Start, puis faites les manipulations suivantes : ○○○○ Ensuite, allez au studio de télévision, pour voir les nouveaux pas de danse.



Ecran caché

Sur l'écran des menus généraux (celui où une Spice Girl marche sur une planète), maintenez le bouton Start puis faites les manipulations suivantes : ○○○○ Ensuite, faites L1 + L2 + R1 + R2 + Select + Start pour relancer le jeu, un nouvel écran titre apparaîtra.



NE RESTEZ PLUS COINCÉ DANS UN JEU

PlayStation MAGAZINE

NOVEMBRE-DÉCEMBRE 1998

Hors Série

Le 5ème Elément
Comment en finir définitivement

Inédit
Tenchu
Les secrets de l'ombre

Tekken 3
Les techniques des maîtres

Pour ne pas tomber sur un os
MediEvil
Tous les calices, tous les passages, toutes les armes...

FutureCop
La loi c'est VOUS !

Et aussi
Les soluces et les astuces pour
Mortal Kombat 4, Duke Nukem Time to Kill, Pocket Fighter, Breath of Fire III, X-Men vs Street Fighter, Ninja, Colin McRae Rally, Road Rash 3D, Rascal, Croc...

PlayStation Hors Série numéro 5 - Novembre - Décembre 1998 - 35 F

ISSN : N 1271 4755 • PLAYSTATION MAGAZINE HORS-SÉRIE N 5 • NOVEMBRE-DÉCEMBRE 1998 • 35 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 10 FS

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

N²O : Nitrous Oxide

Mode aquatique

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords :

Utilisez le menu des mots de passe, pour entrer les codes.

Vies illimitées

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords :

Toutes les armes

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords :

S.C.A.R.S. (suite)

Toutes les voitures et les coupes

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : ALLVID

Tous les bonus

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : XPERTS

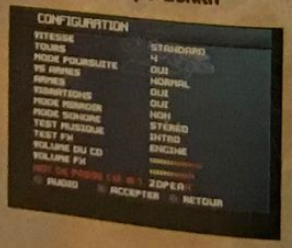
Coupe crystal

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : GLASSX

Coupe diamond

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : ROCKYY

Coupe zenith



Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : ZDPEAK

Bulletin d'abonnement

À renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

PlayStation Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6n°) pour 245 F au lieu de 294 F soit 1 numéro gratuit !

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester nos jeux avant de les acheter.

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 n° + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ☐ Chèque bancaire ou postal ☐ mandat-lettre ☐ Carte bancaire n°

Expire le : Signature :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Date de naissance : Sexe : ☐ M ☐ F

"Pseudo" :

PS109

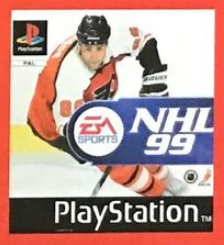
Offre valable dans mon réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 44 69 41 16

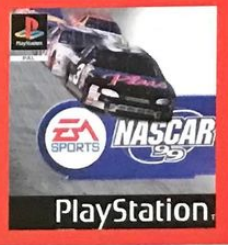
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès de service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

*Les abonnés bénéficient de 120 min. de connexion à 3615 gratuitement sur le 3614 PSNEWS. Créez votre pseudo sur le 3615 PSNEWS avant d'envoyer votre bulletin.

CONCOURS SPORTIF

FIFA 99 | NBA LIVE 99 | NHL 99 | KO KINGS 99 | NASCAR 99





GAGNEZ DES JEUX

des T-Shirts
des Polos
des Porte-clés
EA SPORTS

EA SPORTS

SUR 3615 PSNEWS

Le serveur officiel de PlayStation MAGAZINE

Valable du 01 au 31/12/98, gagnez 1 exemplaire de chaque jeu, 1 polo, 5 T-Shirts et 5 porte-clés par semaine. 3615 PSNEWS : 1,29 F/min.

NHL, National Hockey League, le bouclier de la NHL et la Coupe Stanley sont des marques déposées de la National Hockey League.
Tous les logos et marques de la NHL ainsi que tous les logos et marques des équipes apparaissant dans ce produit appartiennent à la NHL et à leur équipe respective et ne peuvent pas être reproduits sans autorisation écrite préalable de NHL Enterprises, L.P. © 1998 NHL.
Produit sous licence officielle de la National Hockey League.
Association des joueurs de la National Hockey League, NHLPA et le logo NHLPA sont des marques commerciales de NHLPA et sont utilisés sous licence par Electronic Arts Inc.
Produit sous licence officielle de la NHLPA.
Le nom Dodge, le bouclier Dodge Ram et le New Dodge sont utilisés sous autorisation et appartiennent à Dodge Division, Chrysler Corporation.
Tous les produits sponsorisés et les noms de sociétés, les noms et logos de marque appartiennent à leur propriétaire respectif.
Electronic Arts, le logo Electronic Arts, EA SPORTS, le logo EA SPORTS et "if it's in the game, it's in the game" sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.
Logiciel et documentation © 1998 Electronic Arts. Tous droits réservés.

court métrage

Un PlayStation Magazine sans courts métrages ? Quelle horreur ! Revoici donc nos stars préférées dans leurs plus beaux atours (d'Argent). Il y a donc ici la famille des ratés, des pas envoyés et des retardés. Encore une bien belle collection qui nous fait dire qu'il faudra, comme d'habitude, être vigilant une fois en magasin et repérer au préalable les éditeurs qui ont la petite manie de ne pas tout nous dire. Personne n'est parfait.

PSYBADEK

Si je vous déclare que les développeurs de Psybadek sont aussi à l'origine de la série des WipEout, la plupart d'entre vous auront bien du mal à me croire et pourtant ! Psybadek n'a, en effet, que peu de points en commun avec son illustre prédécesseur. Désormais, les vaisseaux futuristes ont laissé leur place aux hoverdeck, sorte de surfs anti-gravitationnels (comme dans Streak) et l'ambiance manga-funky a remplacé l'atmosphère technoïsante. Malheureusement, malgré un design très coloré des plus accrocheurs et un challenge élevé (plus de 35 niveaux-courses répartis en 4 mondes), Psybadek n'impressionne pas vraiment. Ainsi, on déplore la présence de passages bien stressants, l'absence d'un mode deux joueurs, l'impression de vitesse si peu convaincante et, plus généralement, la réalisation technique pas soignée (vive le clipping !). En voulant se la jouer top chébran, Psybadek semble avoir trop misé sur le superficiel. Un petit jeu sympatoche mais sans grande consistance.

Psygnosis possède, cette année, deux wipeouts. D'un côté, des titres excellents comme Colony Wars Vengeance, de l'autre une production plus médiocre. Dommage que Psybadek appartienne à la seconde catégorie.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE SURF FUTURISTE
EDITEUR PSYGNOSIS
DISPONIBLE DES MAINTENANT

LIBERO GRANDE

Sorti dans les salles d'arcade, dans l'indifférence la plus totale, ce jeu de foot signé Namco ne devrait pas connaître une carrière plus glorieuse sur la 32 bits de Sony. Si le concept mérite un certain respect (vous tenez le rôle d'un seul et unique joueur, le libéro), la réalisation et la jouabilité desservent totalement l'originalité dont ont su faire preuve les développeurs. La 3D sent le vieux, les angles de caméra empêchent d'avoir une bonne vision du jeu, les commandes répondent mal et le joueur a plus le sentiment d'assister au match que d'y participer. Un conseil, si vous aimez le foot, allez dans votre magasin préféré et prononcez ces mots magiques : FIFA 99.

Cette sortie tient du suicide marketing. On a effectivement beaucoup de mal à reconnaître le savoir-faire de Namco (Soul Blade, Tekken) dans cette production. Etrange.

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE SIMULATION DE FOOT
EDITEUR NAMCO
DISPONIBLE DÉCEMBRE 98

SHADOW GUNNER

Etrangement, Ubi Soft aura «oublié» de nous envoyer ce jeu avant sa sortie dans les rayons. Un mauvais signe qui se confirme dès le démarrage de ce jeu de tirs. Le robot qu'on incarne paraît ridicule avec ses pieds qui font penser à de grosses chaussures de clown. Le moteur 3D correct, nous plonge dans des niveaux sans originalité contre d'autres méchants robots aussi futés que le coucou de la pendule de ma grand-mère. On esquive, on tire, on esquive à nouveau et voilà la pauvre boîte de conserve fumante qui explose. Sans compter que ces doux animaux tout de tôle vêtus ne savent pas contourner un mur, et de plus vous pouvez les viser à travers ces derniers. Le principe mille fois éculé, la maniabilité à niveaux variables et l'ambiance insipide font de Shadow Gunner un petit jeu sans aucun intérêt, bon pour le ferrailleur.

Après notre ami Guy Roux Manager, voici Shadow Gunner qui, par un malencontreux malentendu se retrouve dans le commerce avant que nous ayons pu en faire la critique. Il n'y a pas de hasard paraît-il !

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE JEU DE TIRS
EDITEUR UBI SOFT
DISPONIBLE DES MAINTENANT

L'INVASION VIENT DE L'ESPACE

Avec son petit look rétro, ses soucoupes volantes d'une autre époque, L'Invasion vient de l'Espace paraissait prometteur. Visuellement, tout se présente sous les meilleures auspices. Vitesse d'animation et fluidité impressionnantes, modélisation des niveaux plus qu'honorable... du bon boulot. Toutefois, tandis que les minutes de jeu s'accumulent, l'ennui s'installe. Il est vrai que les missions, environ 30, ne sont pas particulièrement palpitantes puisqu'assez répétitives et basiques dans leurs objectifs (sauvetages, transports de matériels, etc.). De plus, LTVE a du mal à alterner convenablement séquences de shoot et de recherche. Au final, on obtient un petit jeu pas foncièrement mauvais, mais trop insipide pour mériter que vous vous y attardiez (essayez-vous à la démo contenue dans le CD du mois, puis oubliez-le).

L'équipe anglaise de King of Jungle, nous avait promis un titre aussi délirant que Mars Attacks. S'il est vrai que l'esthétique est proche du film de Tim Burton, en terme d'humour, on est bien loin du compte.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE SHOOT/RECHERCHE
EDITEUR GT INTERACTIVE
DISPONIBLE DÉCEMBRE 98

Découvrir les nouveaux jeux du mois, vous en rêviez ?

Grâce à PlayStation Magazine et Micromania c'est désormais possible

Le mercredi 2 & le samedi 5 décembre venez découvrir

La game "Electronic Arts Sports" et "L'Exode d'Abe" dans tous les Micromania

court métrage

CONSTRUCTOR

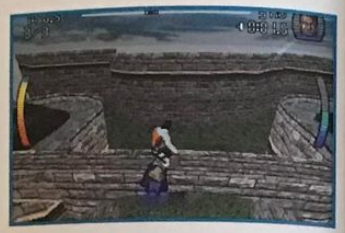
Constructor pourrait se définir comme un Sim City parodique. Vous y incarnez un promoteur immobilier aux dents longues dont objectif est de construire un quartier, de le défendre et, bien sûr, de pourrir la vie des promoteurs concurrents, en harcelant les habitants des quartiers voisins (avec des fantômes ou des squatters !). Phase de construction, gestion économico-financière, gestion des ressources humaines (ouvriers, locataires)... Le nombre de paramètres pris en compte par le titre d'Acclaim est vraiment faramineux et saura satisfaire ceux que le genre n'effraie pas, bien qu'on reste un poil en dessous des possibilités offertes par Sim City. Un bon titre malgré tout qui demande quand même pas mal de méthode et de réflexion.

L'envoi tardif de Constructor nous a simplement empêchés de le chroniquer dans la rubrique Travelling... dommage, le titre méritait peut-être d'être plus détaillé.

FICHE TECHNIQUE

6

GENRE GESTION COMMUNALE
EDITEUR ACCLAIM
DISPONIBLE DÉCEMBRE 98



STREAK

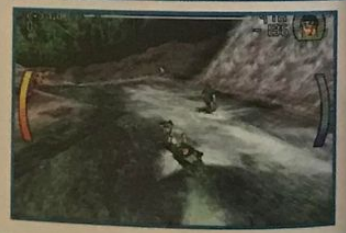
Jouer à Streak, c'est vraiment surfer sur la médiocrité. Streak se veut être une course futuriste, plutôt moche, où de jeunes gens, trop cubiques pour être honnêtes et montés sur des surfs anti-gravité aux comportements improbables, tentent de rallier l'arrivée de circuits faussement originaux. A l'instar des productions dénuées de la moindre once de créativité, on aura donc droit aux traditionnels passages dans un château hanté, une fête foraine, une pseudo décharge, etc. En terme de sensations de pilotage, on reste dans l'abîme ludique puisque même les «figures» sont ridicules et sans intérêt. Bref, on ne s'amuse pas pour un sou, y compris en mode deux joueurs, sur un titre qui lui en vaut plus de 300 ! Vous parlez d'arnaque ?

Single Trac est un grand habitué de cette rubrique au prestige incontesté. Présent le mois dernier avec Rogue Trip, mais aussi, bien avant, grâce à la série des Jet Moto. Pour les créateurs de Twisted Metal, la médiocrité se cultive, histoire de maintenir leur image de marque !

FICHE TECHNIQUE

2

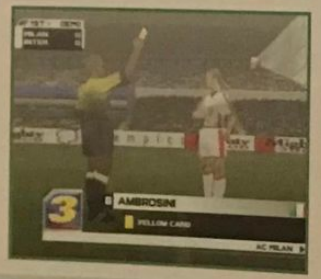
GENRE COURSE FUTURISTE
EDITEUR GT INTERACTIVE
DISPONIBLE DÉCEMBRE 98



ACTUA SOCCER 3

Bienvenue en deuxième division. Malgré des options nombreuses, l'utilisation des vrais noms des joueurs et un graphisme tolérable, Actua Soccer 3 ne nous fera pas oublier les autres jeux stars de foot sur PlayStation. La concurrence va faire mal. Les joueurs se promènent sur le terrain au petit bonheur la chance et échouent dans leurs tentatives de concevoir des actions ressemblant à du vrai foot. Les défenseurs ont un comportement bizarre, semblant parfois chercher à s'éloigner de l'attaquant qu'ils sont censés charger. Le soft sélectionne le joueur actif de façon illogique. Une fois en possession de la balle, on peine à aligner deux dribbles de suite, à cause d'un contrôle trop approximatif. Gremlin rate de nouveau le coche avec ce troisième opus.

A une époque où les bons, voire les très bons jeux de foot sont aussi nombreux que les fioles d'EPO dans la pharmacie de la juventus, ce n'était pas la peine de sortir un soft au gameplay aussi souffreteux.



FICHE TECHNIQUE

3

GENRE FOOTBALL
EDITEUR GREMLIN
DISPONIBLE DES MAINTENANT

TEST DRIVE 4X4

Comment est-ce possible ? Voyons... Posséder un kit de développement PlayStation qui vaut une fortune à l'échelle des particuliers, et s'en servir pour pondre le plus mauvais jeu de caisses qu'il nous ait été donné de voir depuis plusieurs mois, c'est super fort. Test Drive 4x4 est non seulement moche, lent et cubique, mais aussi totalement inintéressant tant les modèles de conduite sont absents. Les circuits aux tracés façon TCR et les musiques trash complètement ratées achèvent un ensemble déjà fort mal parti. Un titre catastrophique que seule l'idée originelle rattrape. Et encore, on est gentil.

Ah, bon sang, mais c'est bien sûr... C'est écrit Accolade, sur la page de présentation. Il va falloir qu'on explique à EA que cet anchre est définitivement hors-course...

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE COURSE
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE DES MAINTENANT

Jeux vidéo et simulateurs interactifs

5 NOUVEAUX CENTRES

LA TETE DANS LES NUAGES

CENTRES DE JEUX VIRTUELS

BREST
LE HAVRE
NIORT
LOMME
LILLE (3ÈME SITE)

Pour l'actualité "LA TÊTE DANS LES NUAGES"
(prochaines ouvertures, jeux-concours, soirées jeux à volontés, adresses...)

08 36 68 20 25 (2,23F/mn)

www.ltdn.com

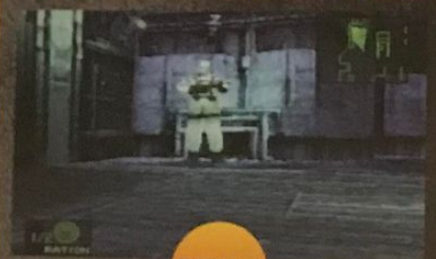
Equipe JANSPORT TOMB RAIDER II Mars Coca-Cola PlayStation M&M

Chez chez. Noël arrive et Santa Claus nous offre ici un joli petit CD, avec des titres forts en vidéo (TR III, Metal Gear Solid) mais aussi en version jouable (Spyro, Future Cop, Moto Racer 2). En attendant de voir quels jeux vous allez trouver dans vos jolis petits chaussons le 25 décembre, voici de quoi vous aider à patienter. Et évitez de vous exploser le foie à coups de boîtes de chocolats. Je me suis déjà retrouvé à l'hôpital pour ça. Je sais, j'allais bien ou dire, ça fout une mauvaise ambiance...

sommaire CD DÉMOS

METAL GEAR SOLID

EDITEUR : KONAMI
GENRE : ACTION/ESPIONNAGE
PROGRAMME : VIDÉO DE 2'30 ENVIRON

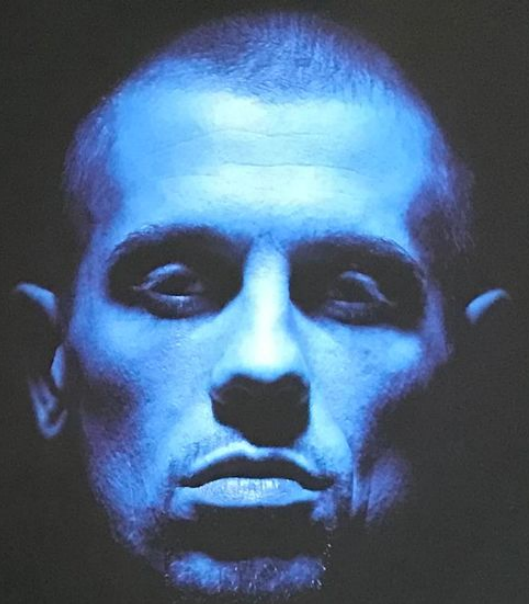


Le jeu le plus apprécié de la rédaction vous est offert ici en vidéo. En attendant la sortie française du killer hit de Konami, voici quelques images qui vont vous faire comprendre pourquoi nous apprécions tellement ce titre. Il n'est pas inutile de préciser que les angles de caméra utilisés ici ne sont pas ceux qu'on retrouve dans la version finale du jeu. La mise en scène y est plus libre et autorise des vues plus impressionnantes, ce dont nous ne nous plaindrons pas. Histoire de rappeler en deux mots l'intrigue de MGS, sachez que vous incarnez Snake, un agent surdoué dans les missions d'infiltration. Vous pénétrez à l'intérieur d'une base et devez tout faire pour passer inaperçu. Combat au corps à corps (pour éviter d'ameuter les gardes alentours), tentative de diversion, fusillade... L'ambiance est extraordinaire et le challenge, au niveau de difficulté supérieure, à la hauteur. Un grand jeu dont vous n'avez pas encore fini d'entendre parler..

TOMB RAIDER III

EDITEUR : EIDOS
GENRE : ACTION/AVENTURE
PROGRAMME : VIDÉO DE 1'15 ENVIRON

La célébrissime Lara fait un retour remarqué, et les aventures qui l'attendent vont vous donner énormément de fil à retordre. La vidéo disponible ici vous montre Lara Croft dans ses œuvres, le tout étant monté façon clip. Vous y découvrirez la plupart des endroits qu'elle visite (Antarctique, Angleterre, Inde...) et pourrez l'admirer en train d'effectuer de nouvelles actions (sprinter, marcher à quatre pattes ou s'agripper sous une paroi pour avancer ensuite à la seule force de ses bras). Toujours aussi hargneuse et impulsive, vous la trouverez toujours aussi à l'aise avec les armes à feu, la belle ne laissant la plupart du temps derrière elle qu'une longue suite de cadavres... Faut pas l'embêter la p'tite dame.



SUPRÊME
NTM / TOUR 98
SPECIAL GUEST BUSTA FLEX

12-11 **LORIENT** Kervaric / 14-11 **NANTES** Trocardiere / 15-11 **CAEN** Zenith / 17-11 **LILLE** Zenith / 18-11 **BRUXELLES** Forest-National
21-11 **STRASBOURG** Rhenus / 22-11 **NANCY** Zenith / 25-11 **PARIS** Zenith / 27-11 **MARSEILLE** Dome
30-11 **MONTPELLIER** Zenith / 01-12 **LYON** Tony-Garnier / 04-12 **BORDEAUX** Medoquine / 05-12 **TOULOUSE** Palais des Sports
17-12 **CHALON-SUR-SAÔNE** Parc des Expositions / 18-12 **CLERMONT-FERRAND** Maison des Sports / 19-12 **GENEVE** Arena

CONCERT SUPPLÉMENTAIRE / 24-11 **PARIS** Zenith

6 HZB LICKSHOT ENTERTAINMENT WWW.SUPREME-NTM.COM. epic SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

LIBERO GRANDE

EDITEUR : NAMCO
GENRE : FOOTBALL
PROGRAMME : VIDÉO DE 1'30 ENVIRON

Namco ne se contente pas de nous proposer des jeux de combats ou des simulations de courses. Il s'essaye également au foot. Le pari de la diversité est risqué mais qui ne tente rien n'a rien, comme on dit. Cette vidéo va vous permettre de voir comment tourne cette simulation de foot pas banale où vous ne dirigez qu'un seul joueur : le libéro de l'équipe. Votre personnage est vu de dos, le terrain déroule son long tapis vert devant vous jusqu'à l'horizon et vous êtes attiré comme par un aimant vers la cage des buts. C'est bien à du foot qu'on a affaire. Il n'y a pas de doute...

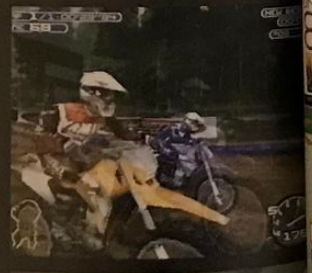
FUTURE COP L.A.P.D. 2100

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : ACTION/TIRS
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 OU 2 JOUEURS SUR 2 NIVEAUX

Faisant référence à la série des Strike (Desert, Jungle et Urban), Future Cop vous met ici dans la «peau» d'un robot surarmé chargé de ramener le calme dans certains quartiers difficiles. Le jeu est divisé en deux modes : le normal et le precint assault un peu plus stratégique. Dans le premier, vous débarquez en ville et devez vous débarrasser des intrus qui l'infestent. La bonne utilisation de vos armes est primordiale et vous devrez utiliser les plus puissantes avec soin. En mode precint assault, vous dirigez une base et devez essayer de détruire le camp adverse. Vous pouvez créer un certain nombre de tanks ou d'avions (placez-vous devant la borne ad hoc et appuyez sur L1) et il vous faut tenter d'investir certains endroits stratégiques sur la carte (comme les tourelles). Riche en action, Future Cop ne vous laissera pas souffler un seul instant. Dépêchez-vous d'en profiter : la démo jouable est limitée à cinq minutes...

MOTO RACER 2

EDITEUR : DELPHINE SOFTWARE
GENRE : COURSE MOTO
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 2 CIRCUITS



Vous pouvez ici vous essayer à deux modes de jeu : grand prix ou forest. Dans le premier, vous conduisez une moto puissante profilée pour la course. Le circuit est clair, rapide, et vous pouvez faire rugir toute la puissance de votre moteur. Jetez un coup d'oeil sur le plan du circuit pour anticiper les lignes droites et effectuer des roues arrière aux moments opportuns. Non seulement ça fait classe mais en plus vous gagnez de la vitesse. Le mode forest, lui, vous fait participer à une épreuve de motocross. Le terrain est évidemment plus bosselé et les envolées sont nombreuses. Pour terminer premier il n'y a pas de secret : il faut maîtriser le dérapage. Alors, préférez-vous les circuits qui privilégient la vitesse ou bien ceux qui sont funs ? A vous de choisir...

Incroyable !
6 numéros de PlayStation MAGAZINE
294 frs
+ le jeu FIFA 99
369 frs
= ~~663 frs~~

Pour vous seulement
539 frs,
soit 124 frs d'économie !

En + 120 min. à tarif préférentiel sur 3614 PSNEWS

PS241

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à :
PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

☐ Oui, je profite de cette offre exceptionnelle (6 n° de PlayStation Magazine + le jeu FIFA 99) au tarif de **539 frs** au lieu de 663 frs, **soit 124 frs d'économie.**

☐ Oui, je préfère m'abonner uniquement à PlayStation Magazine pour :
- 6 mois (6 numéros) au tarif de **245 frs** au lieu de 294 frs, **soit un mois de lecture gratuite !**
- 1 an (11 numéros) au tarif de **439 frs** au lieu de 539 frs, **soit 2 mois de lecture gratuite !**

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 6 numéros de PlayStation Magazine au prix unitaire de 45 frs et le jeu FIFA 99 au prix de 369 frs (+22 frs de frais d'emballage et de port). Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement.

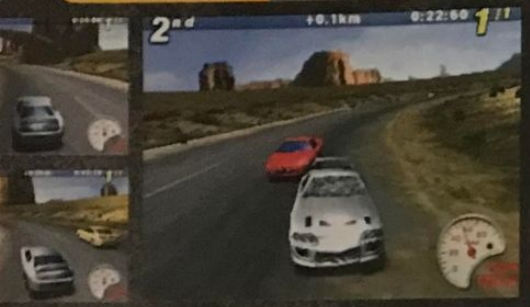
Voici mes coordonnées :
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....
Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Expire le ☐☐ ☐☐
Pseudo : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Signature

Les abonnés bénéficient de 120 min. de connexion à tarif préférentiel sur le 3614 PSNEWS. Créez votre pseudo sur le 3615 PSNEWS **avant** d'envoyer votre bulletin.

C3 RACING

EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : COURSE AUTO
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 CIRCUIT



Attention, vous trouverez C3 Racing sous le nom de Max Power Racing, dans les menus. C'est le nom anglais du jeu. Cette démo jouable vous invite à vous essayer au premier circuit du parcours U.S.A. Plusieurs concurrents partent en même temps que vous sur les routes poussiéreuses du Nevada (je dis Nevada parce que j'ai beaucoup joué à TRIII, mais c'est peut-être ailleurs). Les commandes sont basiques et la prise en main assez rapide. Même les pilotes du dimanche devraient s'en sortir sans gros problèmes. A noter la présence d'une vidéo qui vous autorise à admirer un des circuits de Monaco, la nuit.

- ... ACCÉLÉRER
- ... FREINER
- ... FREIN À MAIN
- R1 ... REPOSITIONNER VOITURE SUR ROUTE
- L2 & R2 ... VITESSE INFÉRIEURE-SUPÉRIEURE (MODE MANUEL)
- SELECT ... CHANGER DE VUE

SPYRO LE DRAGON

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : ACTION/PLATE-FORME
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR 1 NIVEAU

Le dragon le plus craquant de l'histoire du jeu vidéo est ici au bout de votre paddle. Débrouillard et vif, Spyro évolue dans son univers avec aisance. Les ennemis qu'il croise ne sont pour la plupart guère redoutables. Quelques flammes bien placées ou une charge sauvage, tête baissée, lui permettent la plupart du temps de s'en débarrasser. Les gros ennemis sont plus embêtants, avec leur massue énorme, mais en leur tournant autour, Spyro les fait vite tourner en bourriques. Les petites fées vous aident en vous donnant des conseils et même si ici ils sont en anglais, sachez que le jeu disponible en France est entièrement traduit. Pas de souci à avoir donc. Ramassez les diamants, baladez-vous, plongez dans l'univers de Spyro sans retenue et amusez-vous bien. C'est là, la principale vocation de ce jeu...

- ... SAUT
- ... CHARGER EN AVANT
- ... CRACHER DU FEU
- ... REGARDER ALENTOURS
- L1 & R1 ... ROULADE SUR LES CÔTÉS
- L2 & R2 ... ROTATION CAMÉRA

VICTORY BOXING 2

EDITEUR : JVC
GENRE : BOXE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR EN 1 ROUND

- ... PROTECTION CORPS
- ... PROTECTION VISAGE
- ... FRAPPER AU CORPS
- ... FRAPPER AU VISAGE
- SELECT ... PROVOCATION
- R1 ... COUP DE POING SPÉCIAL
- L1 ... ESQUIVE

Pour les amateurs de gnons virtuels, VB2 vous invite à jouer les rois du ring le temps d'un round. Les commandes sont simples mais le timing nécessaire à leur bonne utilisation pas toujours facile à saisir (il faut se placer, attendre le bon moment pour frapper, se protéger...). N'oubliez pas de vous déplacer sur les côtés avec la croix de direction pour éviter de faire constamment office de punching-ball. C'est que l'animal qui est en face de vous est difficile à abattre. Les menus (que vous faites apparaître en appuyant sur Start) vous autorisent à modifier à votre guise les angles de vues (il y en a sept différents). De même, à la fin du round, vous pourrez revoir votre combat à loisir, en utilisant ou non la fonction du ralenti.

L'INVASION VIENT DE L'ESPACE

EDITEUR : GT INTERACTIVE
GENRE : SHOOT TACTIQUE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 NIVEAU

Le jeu mystère du mois dernier (B-Movie) est bien là cette fois-ci. Il ne vous faussera pas compagnie deux fois de suite. Ce jeu très space où vous jouez les défenseurs de la Terre déstabilise pas mal dans un premier temps. Tout va très vite, on ne s'y retrouve pas vraiment dans les commandes... Pas d'affolement, c'est normal. La première chose à savoir, c'est que lorsque vous recevez une communication radio il faut appuyer sur Start pour lire les instructions qui vous sont données. Ensuite, apprenez à maîtriser vos armes pour faire face aux hordes d'ovnis qui vous attaquent. Enfin, ne vous mélangez pas les pinceaux avec le rayon tracteur. Il vous sert à embarquer humains (quatre au maximum) ou matériel. Ok, je sais, tout cela paraît un peu compliqué, jouez donc une demi-heure, vous comprendrez alors beaucoup mieux...

- ... ACCÉLÉRER
- ... MARCHE ARRIÈRE
- ... TIRER
- ... RAYON TRACTEUR
- L1 ... CHANGER SIGNAL DU RAYON TRACTEUR
- R1 ... CHANGER D'ARMES

LES KIDS ONT DÉSORMAIS LEUR MAG' !

Picsou Magazine
PlayStation Kids

LES MEILLEURS JEUX DE NOËL

EN CADEAU, LE PORTE-CLÉS RAYMAN !

DES DIZAINES DE LOTS À GAGNER

SURPRISES ASTERIX, LES SCHTROUMPFS ET BUGS BUNNY !

Hors-série

EN VENTE LE 11 DÉCEMBRE AU PRIX DE 29 FRANCS

Les CD-R Hi-SPACE™ ont été conçus pour un fonctionnement optimal sur graveurs 6x, 4X et 2X. Leur couche organique spéciale présente une excellente sensibilité thermique aux rayons laser, une condition impérative pour graver vite et bien en préservant pour toujours ses données.

LE FUTUR A DÉJÀ SA MÉMOIRE Hi SPACE™

Hi-SPACE™ est disponible chez:
ALIZÉ: 01 55 89 07 07 - ESPACE PC: 01 46 58 58 88 et aussi dans les FNAC.

Hi-SPACE™ est une marque déposée de MPO. Informations : Tel. : 01 41 10 51 51 - Fax : 01 41 10 51 44 - e-mail : info@hi-space.com - Distributeurs, vous intéressez Hi-SPACE™

petites annonces

ACHAT

Département 2
Achète carte Dragon Ball Z série : Power Level et DP à 2 frs pièce. Tel à Yannick au 03 23 73 19 99 ou au 06 82 64 16 30 après 18h ou le week-end.

Département 29
Achète GTA pour moins de 250 frs ou échange contre Ridge Racer Revolution ou Croc. Tel à Jonathan au 02 98 20 41 ... de 18h à 22h ou au 02 98 21 88 66 de ... à 21h.

Département 42
Achète MC, Dual Shock, quadrupleur. Vends Tomb Raider II, Final Fantasy VII, Ridge Racer 98, Formula One 100 frs, prix à débattre. Tel à Florent au 04 77 37 79 21.

Département 67
Achète Time Crisis + Gun à moins de 250 frs ou échange contre Lost World, Jet Rider ou Alien Trilogy. Tel à Cédric au 03 88 31 59 65.

Département 75
Achète nombreux magazines de jeux vidéo à 5 frs l'un ou 10 frs avec CD démo. Echange possible. Tel au 01 43 67 19 24.

Département 77
Achète PlayStation 700 frs avec 1 ou 2 jeux, si possible Gran Turismo. Tel à Johann au 01 60 63 59 40 après 20h.

Département 83
Achète Jumping Flash 50 frs dans le Var rapidement. Tel au 04 94 21 58 41 à partir de 16h30.

Département 94
Achète MediEvil 150 frs. Tel à Laurent au 01 46 55 44 92.

CONTACT

Département 9
Echange ou vends jeux Magic Carpet, Assault Rigs, Toshinden 1 contre Sim City 2000, Breath of Fire III ou Ninja. Tel à David au 05 61 01 21 20.

Département 16
Echange Snow Racer 98, FIFA 98, Fighting Force, Moto Racer contre Cool Boarders 2, Tennis Arena, Hercule, NHL 98, Nascar 98 ou vends de 170 à 230 frs. Tel à Christophe au 05 45 35 13 99.

Département 33
Echange ou vends Red Alerte 130 frs, Rally 120 frs, Baphomet 2 : 140 frs, Resident Evil 2 : 190 frs contre NFS 3, FIFA 1 ou 2, Colin McRae Rally, Crash Bandicoot 2, G-Police, Cool Boarders 2, Die Hard Trilogy, GTA, Test Drive 5 et Destruction Derby 2 : 90 frs contre Die Hard, Baphomet, The Last Report, GTA, Time Commando, Broken Sword, Soviet Strike, Nuclear Strike ou Tomb Raider, le tout contre la manette Dual Shock, ou prix à débattre. Tel à Julien au 05 56 23 24 33.

Département 40
Echange 35 CD démos PlayStation contre jeu de 1998 ou 2 jeux de gamme Platinum. Tel à Xavier au 05 58 98 08 93 après 20h.

Département 44
Echange Defcon 5 (avec soluce) + Alone in the Dark contre Point Blank + Gun. Tel à Damien au 02 40 64 80 01.

Département 59
Echange Tomb Raider II, Gran Turismo contre Small Soldiers, Tekken 3, Namco Smash Court Tennis, Bomberman World. Tel au 03 20 35 94 82.

Département 61
Echange Tomb Raider II contre Resident Evil 2 ou Tekken 3 ou Rosco Mc Queen + 50 frs ou Worms + 50 frs ou quadrupleur + 1 ou 2 manettes ou vends 200 frs. Tel à Rémi au 02 33 67 58 65.

Département 75
Echange Final Fantasy VII, Crash Bandicoot 2, Rayman, état neuf contre Twisted Metal World tour, Firo and Klawd, Diablo, Assault... The 4 Fantastics, Gun Law Rampage, Steel Reign, Hercs Aventures, Fighting Force avec notice, sans rayures. Tel à Al au 01 43 67 19 24.

Département 78
Echange Alien Trilogy et Thunderhawk 2 contre Resident Evil 2 et Need for Speed 3. Tel à Nicolas au 01 39 74 31 88 avant le 4 janvier.

Département 85
Echange Formula One et V-Rally contre GTA et Formula One 97. Tel à Alexandre au 02 51 95 44 22.

Département 93
Echange Castelvania, Risk, Colony Wars, Recherce Alundra, Bust a Move 2. Tel à Jean-Claude au 01 43 30 62 27.

VENTE

Département 1
Vends jeux PlayStation : V-Rally 100 frs, Heart of Darkness 230 frs, Need for Speed 3 : 230 frs. Tel à Wilfrid au 04 74 98 07 82 après 18h.

Département 2
Vends Duke Nukem 3D : 150 frs, Sim City 2000 : 100 frs, WipEout 100 frs et achète 150 frs : Road Rash 3D, Tekken 3, Colony Wars, Colin McRae Rally, GTA. Tel à Mathieu au 03 23 74 19 14.

Département 2
Vends Colony Wars 100 frs, Shadow Master 100 frs. Tel au 03 23 57 47 17 ou au 06 86 14 99 70 entre 18h et 21h.

Département 3
Vends 7 magazines, 3 démos et 1 vidéo : 15 frs le mag, 10 frs la démo et 15 frs la cassette ou le tout pour 100 frs. Tel au 04 70 67 35 46 de 18h à 22h.

Département 10
Vends jeux PlayStation : Fira & Klawd 100 frs, Warcraft II : 150 frs, Need for Speed 3 : 180 frs, Crash Bandicoot 2 : 200 frs. Tel à Ludovic au 03 25 41 59 05 après 18h.

Département 13
Vends Resident Evil 2 : 250 frs, Alerte Rouge 150 frs, NFS 3 sans notice 150 frs, Gran Turismo 250 frs. Tel à Thierry au 04 91 89 85 36 dans le dép. 13 uniquement.

Département 19
Vends Formula One 98 : 350 frs, ISS Pro 120 frs, Adidas Power Soccer 100 frs, 1 manette PlayStation 100 frs, Formula One 97 100 frs. Tel à Jérôme au 05 55 28 72 65.

Département 20
Vends Star Gladiator 100 frs, manette Access Line pour Tomb Raider ou Resident Evil 1 : 10 frs. Tel à Christophe au 04 95 60 35 09.

Département 31
Vends Tomb Raider I : 100 frs ou échange contre RPG (sauf FFVII, BFIII, R. Saga) ou Ghost in the Shell. Tel à Gaëtan au 05 61 52 75 95.

Département 35
Vends PlayStation + 10 jeux + multi-joueur + câble link + rvb, Negcon : 2800 frs. Tel au 02 99 78 21 25 après 18h.

Département 38
Vends Resident Evil 2 à 220 frs, Heart of Darkness 220 frs, frais de port compris, état neuf. Tel à Yannick au 04 76 09 21 74.

Département 38
Vends PlayStation + MC + manettes (dont une analogique) + 1 jeux : 700 frs, Heart of Darkness, Riven 200 frs, Theme Hospital 150 frs. Tel à Steve au 06 60 82 54 95 ou au 04 78 73 54 17 le week-end.

Département 38
Vends Les Boucliers de Quetzalcoatl, Odyssée d'Abe, Final Fantasy VII : 180 frs ou échange contre GTA, Constructor, Colin McRae Rally. Tel à Dimitri au 04 76 33 85 78 le week-end.

ASTUCES
CODES INÉDITS
3615
CHEAT
2,23 F/MN
SOLUTIONS COMPLÈTES

PETITES ANNONCES

petites annonces

Département 39
Vends WipEout, Tomb Raider, Crash Bandicoot, Disruptor, Legacy of Kain, Actua Soccer 2, LBA, V-Rally 90 frs l'un, Duke Nukem 120 frs, l'Odyssée d'Abe 130 frs, Resident Evil Director's Cut 120 frs, Resident Evil 2 : 200 frs. Tel à Hervé au 03 84 48 07 86.

Département 40
Vends X2 : 100 frs + frais de port. Tel à Raphaël au 05 59 64 12 97.

Département 44
Vends l'Odyssée d'Abe 150 frs, Alerte Rouge 150 frs, Colony Wars 120 frs, ISS Pro 300 frs. Tel à Mickael au 02 40 40 20 88 au 06 60 04 20 88.

Département 45
Vends Fade to Black, Krazy Ivan, Tekken 100 frs l'un et démo n°3 et Bloody Roar 10 frs l'une. Tel à Jérméry au 02 38 95 39 52 après 18h.

Département 53
Vends Gran Turismo, Resident Evil 2 : 250 frs. Tel à Aurélien au 02 43 70 05 79.

Département 57
Vends Alundra 250 frs, Moto Racer 200 frs, Auto Destruct 150 frs à débattre, échange possible. Tel à Vivian au 03 87 51 75 01 après 18h et le week-end.

Département 58
Vends Formula One 97 et Formula One, NFS 2 à 100 frs et NFS 3 à 150 frs. Recherche Die Hard Trilogy à prix raisonnable. Tel à Seb au 03 86 37 07 59.

Département 59
Vends Metal Gear Solid 250 frs, port compris, Resident Evil 2 : 200 frs. Tel au 06 04 39 23 42.

Département 62
Vends Tekken et Adidas Power Soccer à 100 frs pièce. Tel à Nicolas au 03 21 66 27 51.

Département 63
Vends Heart of Darkness 250 frs ou échange contre GTA, Crash Bandicoot 2. Tel à Anthony au 04 73 37 37 80 après 18h.

Département 64
Vends ou échange GT 250 frs, Formula One 97 : 150 frs, V-Rally 120 frs, frais de port inclus. Tel à Thierry au 05 59 92 99 73.

Département 64
Vends Crash 2 : 150 frs, Fighting Force 150 frs, Mó Turbo Racing 150 frs. Tel à Alex au 05 59 39 70 15.

Département 69
Vends Gran Turismo 250 frs, Resident Evil 2 : 230 frs, Tomb Raider 50 frs. Tel à Julien au 04 74 01 35 97.

Département 69
Vends V-Rally 100 frs. Tel au 04 74 26 32 40 après 18h la semaine ou le week-end.

Département 69
Vends FIFA 98 : 180 frs, Destruction Derby 50 frs, Total NBA 96 : 60 frs, Command & Conquer 100 frs, Micro Machines 100 frs, ISS Pro 100 frs, Les Boucliers de Quetzalcoatl 180 frs, Formula One 97 : 120 frs, Gran Turismo 220 frs. Tel au 04 78 05 29 58.

Département 75
Vends Tennis Arena 200 frs, Resident Evil 50 frs, ISS Pro 98 (neuf) 270 frs, Tekken 3, Spyro (neuf) 270 frs, cherche Yannick Noah. Tel à Jean-Claude au 01 40 40 78 26.

Département 75
Vends Mortal Kombat 4, FIFA 98, NBA Live 98, Bloddy Roar, Heart of Darkness, Diablo, Dead or Alive, King Fighters 95/97, Resident Evil Director's Cut, Tenchu, Tekken 3, Formula One 97, Castelvania, WipEout 2097, Warcraft 2, Legacy of Kain... de 100 frs et 180 frs, échange possible. Tel à David au 01 45 86 04 67 ou 06 60 27 88 29.

Département 77
Vends sur PlayStation : NBA Jam Extreme, Toshinden 2, Fighting Force, Time Crisis + Gun, Monopoly, volant, Memory Card avec 1 manette : de 100 à 300 frs le jeu et 500 frs la console. Tel au 06 57 27 68 49.

Département 77
Vends jeux PlayStation : Gran Turismo 250 frs, Alerte Rouge 150 frs, Command & Conquer, Rayman 50 frs, FIFA RTWC 98 : 200 frs, NBA Live 98 : 200 frs. Tel à Mickaël au 01 64 01 71 34.

Département 78
Vends ou échange V-Rally 129 frs, Rapid Racer 199 frs contre Alundra, Porsche Challenge, Soul Blade, FIFA 98, Road Rash 3D, Snow Racer 98, Snow Break, WipEout 2097, NFS 3. Tel à Jonathan au 01 34 86 68 84.

Département 78
Vends Destruction Derby 2 : 70 frs, Theme Hospital 140 frs, Gran Turismo 160 frs, Volant Mad Catz analogique 200 frs, Monopoly 120 frs. Tel à Benjamin au 01 39 75 63 25 après 19h.

Département 78
Vends Final Fantasy VII : 170 frs, FIFA 97 : 60 frs, l'Odyssée d'Abe 200 frs, CD démo de 6 à 24 à 29 frs pièce. Tel au 01 39 69 21 91.

Département 78
Vends Heart of Darkness 300 frs, Worms, Theme Park 120 frs ou échange contre Tomb Raider III. Tel à Jérémy au 01 30 54 51 11.

Département 84
Vends Tomb Raider II : 200 frs port compris, Alien Trilogy 100 frs. Tel au 04 90 37 71 48.

Département 89
Vends GTA 200 frs. Tel au 03 86 64 46 15.

Département 91
Vends Resident Evil 2 entre 200 et 250 frs, PlayStation n°11/18/20/22... 26 avec CD de démos : revue à 20 frs et CD à 15 frs. Christophe Souchet 15, rue de la Bergerie 91300 Massy.

Département 91
Vends Theme Hospital 200 frs, Rayman 100 frs. Tel à Caroline au 01 69 26 02 73.

Département 92
Vends Cool Boarders 2 : 180 frs ou échange possible contre Bust a Groove ou Spyro le Dragon. Tel à Sami au 01 45 06 33 85.

Département 92
Vends WipEout 70 frs, Rally Cross 125 frs, Jet Rider 110 frs, Soul Blade 125 frs, Snow Racer 98 150 frs. Tel à David au 01 47 08 31 16.

Département 93
Vends NFS, Firestorm, Destruction Derby, Ridge Racer, Tekken 100 frs, WipEout 2097, Resident Evil, Street Racer, Die Hard 3, Soul Blade 125 frs, FIFA 98 : 140 frs, NBA Live 98 : 225 frs, Gran Turismo 260 frs, Colin McRae Rally et HoD : 275 frs, Rayman 350 frs. Tel à Cyril au 01 48 44 24 61.

Département 93
Vends Ridge Racer, Destruction Derby, Firestorm, Tekken, Street Racer, Need for Speed, WipEout 2097 : 100 frs, Soul Blade 175 frs, NBA Live 98 : 230 frs, Die Hard 120 frs. Tel à Cyril au 01 48 44 24 61.

Département 93
Vends Mad Catz 300 frs, Gran Turismo 200 frs. Tel à Jean Larc au 01 43 30 45 38.

Département 94
Vends Porsche Challenge 80 frs, Destruction Derby 70 frs, FIFA 97 : 70 frs, Need for Speed 2 : 115 frs et ISS Pro 85 frs. Tel à Steven au 01 43 76 21 76.

Département 95
Vends Gran Turismo 250 frs, Resident Evil 2 : 220 frs, Alerte Rouge 190 frs, Time Shock 160 frs, ISS Pro 90 frs, V-Rally 140 frs, Porsche Challenge 130 frs, Command & Conquer 100 frs, Davis Cup 100 frs, CD démo... Tel à Eric au 01 30 30 19 47 de 17h à 21h ou Tam Tam au 08 36 61 36 61 + 06 06 50 99 99.

JOBS

Département 59
JH, libéré des obligations militaires, cherche emploi en rapport avec les jeux vidéo (vente, démonstration...). Tel au 03 27 92 26 95.

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE.

BON 26 POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°27 en kiosque en janvier prochain. Rendez-vous en janvier !
Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

"Scrr-bleuk" font les boîtes de jeux qui s'entrechoquent dans le panier de la ménagère cyber, rayon nouveautés PlayStation. Alors qu'acheter ? Mmmhhhh... Le tableau des notes de la rédaction peut vous aider à choisir. Sur le rayon de gauche, là, y'a un jeu pas trop mal... Pour le reste, c'est vous qui voyez !

CRITIQUES

	JEAN-FRANÇOIS MORISSE	NOURDINE NINI	JEAN SANTONI	GRÉGORY SZRIFTGISER	KENDY TY	DAVE MARTINYUK	VOTRE NOTE
TOMB RAIDER III	7	4	4	5	4	7	7
CRASH BANDICCOT 3	7	8	6	7	6	6	6
FIFA 99	8	8	8	8	-	8	
RIVAL SCHOOL	6	7	7	6	8	7	8
COOL BOARDERS 3	5	7	5	5	-	6	
KNOCKOUT KINGS 99	6	8	7	6	7	-	
TOCA 2 TOURING CARS	6	7	7	7	7	7	7
SMALL SOLDIERS	4	6	5	5	6	5	
TAIL CONCERTO	5	-	7	7	-	7	
NBA LIVE 99	-	7	7	-	-	-	
APOCALYPSE	3	3	2	2	5	2	2
C3 RACING	5	5	3	4	3	4	5

LE BAREME DES NOTES

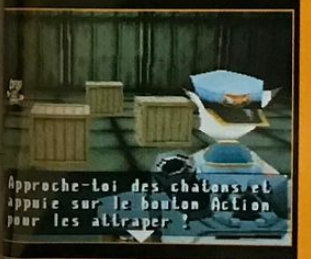
1 Euh..on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?
2 Laissez tomber, y'a rien à voir.
3 Amusant trois secondes.
4 Ouais, peut mieux faire.
5 Tout juste moyen.
6 Ça commence à être intéressant.
7 Enfin un bon titre !
8 Très très bon !
9 Exceptionnel !
10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

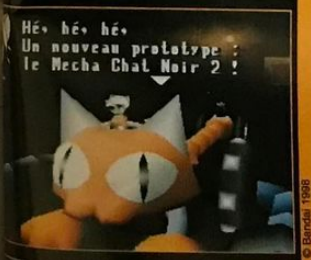
L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 FRS/MIN)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
HASBRO INTERACTIVE	08 03 00 86 75 (1,09 FRS/MIN)
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
INTERPLAY	08 36 68 24 68 (2,23 FRS/MIN)
PSYGNOSIS	01 44 40 71 55
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 FRS/MIN)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 FRS/MIN)
SONY C.E.	08 36 68 22 02 (2,23 FRS/MIN) 01 40 88 04 88 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 frs/min) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (laissez vos messages en Bal).





GRAND CONCOURS

Gagnez des jeux

TAIL CONCERTO

Une aventure folle entre chiens et chats

BANDAI

Testé dans ce numéro !

© Bandai 1998

SUR 3615 PSNEWS

Le serveur officiel de PlayStation

Concours valable du 01 au 31/12/98, gagnez 7 jeux / semaine. 3615 PSNEWS 1,29 frs/min.

CRASH BANDICOOT 3 WARPED ™ & © 1998 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. TOUS DROITS RESERVES. WWW.UNIVERSALSTUDIOS.COM DEVELOPPE PAR NAUGHTY DOG, INC.

DOPEZ LES PERFORMANCES DE VOTRE PLAYSTATION AVEC CRASH BANDICOOT 3

www.playstation-europe.com/crash3

http://www.playstation-europe.com

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).

POWERLINE 08 36 68 22 02*

3615 PlayStation

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

NAUGHTY DOG

PlayStation